MARVEL
ANNIHILATION
NOVA CORPS FILES
DiVITO '06

MARVEL
ANNIHILATION
SAGA

ATENÇÃO!

ESSAS REVISTAS FAZEM PARTE DE UM PROJETO QUE VISA TRAZER AOS LEITORES BRASILEIROS A ***MEGASSAGA COMPLETA*** "ANIQUILAÇÃO" (***ANNIHILATION***, NO ORIGINAL).

PARA ISSO AS EDIÇÕES PUBLICADAS NO BRASIL PELA EDITORA ***PANINI COMICS*** FORAM DIGITALIZADAS.

MAS LEMBRE-SE: ISSO É UM ***TRABALHO DE FÃ PARA FÃ***, FAZEMOS ISSO PARA FINS DE DIVULGAÇÃO E PRESERVAÇÃO DIGITAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.
SE VOCÊ REALMENTE É FÃ DE QUADRINHOS, COMPRE AS EDIÇÕES ORIGINAIS, COLECIONE E INCENTIVE A PRÁTICA DA LEITURA.

PRODUTO NÃO-COMERCIALIZÁVEL.

MARVEL.com

ANNIHILATION

THE COSMIC EVENT OF 2006

March 2006

ANNIHILATION: PROLOGUE #1

April 2006

ANNIHILATION: SILVER SURFER #1
ANNIHILATION: SUPER-SKRULL #1
ANNIHILATION: NOVA #1
ANNIHILATION: RONAN #1

May 2006

ANNIHILATION: SILVER SURFER #2
ANNIHILATION: SUPER-SKRULL #2
ANNIHILATION: NOVA #2
ANNIHILATION: RONAN #2

June 2006

ANNIHILATION: SILVER SURFER #3
ANNIHILATION: SUPER-SKRULL #3
ANNIHILATION: NOVA #3
ANNIHILATION: RONAN #3

July 2006

ANNIHILATION: SILVER SURFER #4
ANNIHILATION: SUPER-SKRULL #4
ANNIHILATION: NOVA #4
ANNIHILATION: RONAN #4

August 2006

ANNIHILATION #1 (of 6)
COSMIC HANDBOOK

September 2006

ANNIHILATION #2 (OF 6)

October 2006

ANNIHILATION #3 (OF 6)

November 2006

ANNIHILATION #4 (OF 6)

December 2006

ANNIHILATION #5 (OF 6)

January 2007

ANNIHILATION #6 (OF 6)

To find these and other Marvel products at a local comic shop call 1-888-comicbook

MARVEL

TM & © 2006 Marvel Charcters, Inc. All rights reserved.

ANIQUILAÇÃO

preview

ANIQUILAÇÃO

No espaço, irá ser travada a maior batalha cósmica de que se tem notícia... e, sim, ninguém poderá ouvir os gritos dos mortos!

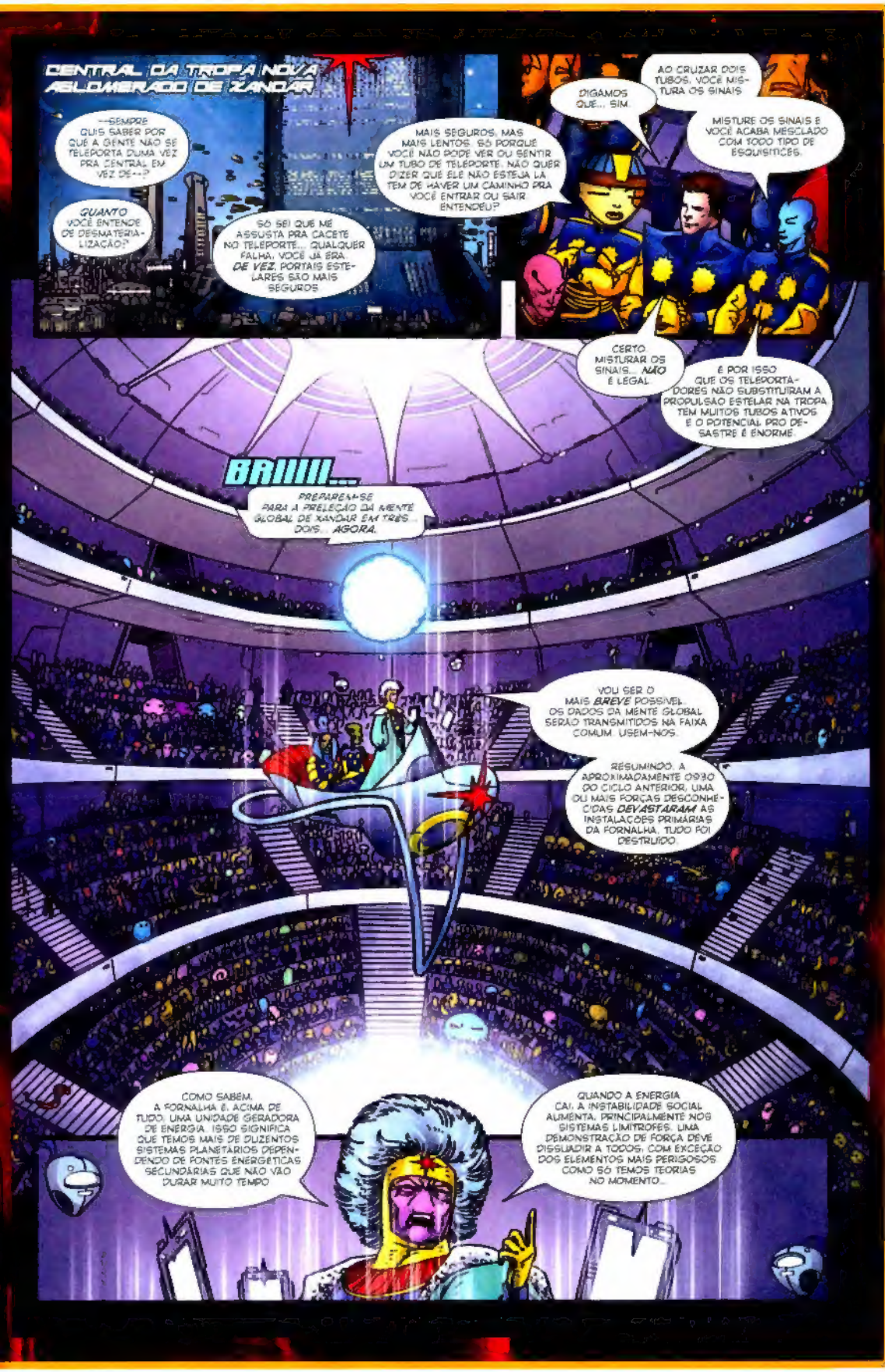
Quando o aloprado roteirista Keith Giffen (mais conhecido pela fase cômica da Liga da Justiça), aliado ao desenhista Mitch Breitweiser, trouxe de volta um renovado Drax, o Destruidor, preparou as bases pra uma nova saga espacial da **Marvel,** que reuniria todos os personagens cósmicos da Casa das Idéias, de Thanos ao Surfista Prateado, até os esquecidos Superskrull e Senhor do Fogo, entre outros.

E foi assim que ele planejou...

Uma ameaça impar espreita-se pelo universo, consumindo tudo em seu caminho. Quem ou o que poderia ser o responsável? E é o que espera-se que seja respondido nas quatro minisséries que compõem a saga cósmica *Aniquilação*. Composta pelo *Prólogo*, uma edição especial escrita por Giffen e desenhada por Scott Kolins e Ariel Olivetti, e das minis com quatro partes cada *Surfista Prateado* (por Giffen e o brasileiro Renato Arlem), *Ronan, o Acusador* (por Simon Furman e Jorge Lucas), *Superskrull* (por Javier Grillo-Marxuach e Greg Titus) e *Nova* (por Dan Abnett, Andy Lanning e Kev Walker), além de uma minissérie em seis edições que leva o nome da saga, escrita por Keith Giffen e com arte de Andrea De Vito, o evento *Aniquilação* promete redefinir as bases de todo o panteão de personagens espaciais do Universo Marvel.

Tendo Giffen como o arquiteto da destruição e comandante do esquadrão de guerra encarregado de dar vida à história, *Aniquilação* estreou com boas vendas nos Estados Unidos, um feito considerável, levando-se em conta que havia uma outra grande saga, *Civil War*, sendo lançada por lá ao mesmo tempo.

Com liberdade total concedida por Joe Quesada, o editor-chefe da editora norte-americana, Keith Giffen foi além do que se esperava, criando uma história consistente e muito impactante. Personagens como o Nova e o Superskrull terão momentos muito importantes na mini.


CENTRAL DA TROPA NOVA
AGLOMERADO DE XANDAR
--SEMPRE QUIS SABER POR QUE A GENTE NÃO SE TELEPORTA DUMA VEZ PRA CENTRAL EM VEZ DE--?
QUANTO VOCÊ ENTENDE DE DESMATERIALIZAÇÃO?
SÓ SEI QUE ME ASSUSTA PRA CACETE NO TELEPORTE... QUALQUER FALHA, VOCÊ JÁ ERA. DE VEZ. PORTAIS ESTELARES SÃO MAIS SEGUROS
MAIS SEGUROS, MAS MAIS LENTOS. SÓ PORQUE VOCÊ NÃO PODE VER OU SENTIR UM TUBO DE TELEPORTE, NÃO QUER DIZER QUE ELE NÃO ESTEJA LÁ. TEM DE HAVER UM CAMINHO PRA VOCÊ ENTRAR OU SAIR. ENTENDEU?
DIGAMOS QUE... SIM.
AO CRUZAR DOIS TUBOS, VOCÊ MISTURA OS SINAIS
MISTURE OS SINAIS E VOCÊ ACABA MESCLADO COM TODO TIPO DE ESQUISITICES.
CERTO. MISTURAR OS SINAIS... NÃO É LEGAL.
É POR ISSO QUE OS TELEPORTADORES NÃO SUBSTITUIRAM A PROPULSÃO ESTELAR NA TROPA. TEM MUITOS TUBOS ATIVOS E O POTENCIAL PRO DESASTRE É ENORME.
BRIIIII...
PREPAREM-SE PARA A PRELEÇÃO DA MENTE GLOBAL DE XANDAR EM TRÊS... DOIS... AGORA.
VOU SER O MAIS BREVE POSSÍVEL. OS DADOS DA MENTE GLOBAL SERÃO TRANSMITIDOS NA FAIXA COMUM. USEM-NOS.
RESUMINDO, A APROXIMADAMENTE 0930 DO CICLO ANTERIOR, UMA OU MAIS FORÇAS DESCONHECIDAS DEVASTARAM AS INSTALAÇÕES PRIMÁRIAS DA FORNALHA. TUDO FOI DESTRUÍDO.
COMO SABEM, A FORNALHA É, ACIMA DE TUDO, UMA UNIDADE GERADORA DE ENERGIA. ISSO SIGNIFICA QUE TEMOS MAIS DE DUZENTOS SISTEMAS PLANETÁRIOS DEPENDENDO DE PONTES ENERGÉTICAS SECUNDÁRIAS QUE NÃO VÃO DURAR MUITO TEMPO.
QUANDO A ENERGIA CAI, A INSTABILIDADE SOCIAL AUMENTA, PRINCIPALMENTE NOS SISTEMAS LIMÍTROFES. UMA DEMONSTRAÇÃO DE FORÇA DEVE DISSUADIR A TODOS, COM EXCEÇÃO DOS ELEMENTOS MAIS PERIGOSOS. COMO SÓ TEMOS TEORIAS NO MOMENTO...

preview

OS BATALHÕES PACIFICADORES 13 A 27 REFORÇARÃO AS LEGIÕES LOTADAS NO NÚCLEO ÔMEGA AÇÃO OSTENSIVA, PESSOAL. QUEREMOS QUE SAIBAM QUE ESTAMOS LÁ
SOBROU PRA MIM TRABALHINHO BOBO POR QUE NÃO ME SURPREENDO?
ISSO NÃO SOA MEIO... MILITAR PRA VOCÊ? QUER DIZER, SOMOS POLICIAIS, NÉ?
EM SEGUNDO LUGAR, MAIS NÃO MENOS CRÍTICO, A FORNALHA É UM COMPLEXO PENITENCIÁRIO DE SEGURANÇA MÁXIMA EXCLUSIVO PARA CONDENADOS À MORTE. É ABRIGA APENAS OS CASOS PERDIDOS DA CRIMINALIDADE GALÁCTICA
NÃO FALE? QUE BESTEIRA CABELUDA!
SE O LUGAR CAIR DE VEZ, OS PRISIONEIROS ESTARÃO LIVRES... E VOCÊS PODEM ADIVINHAR O RESTO
COMO NÃO TEMOS FORMA DE SABER QUAL É A EXTENSÃO DOS DANOS, TAMBÉM NÃO SABEMOS QUANTOS DETENTOS SOBREVIVERAM
ESTAMOS PENSANDO NA PIOR HIPÓTESE
QUERO TODOS OS DISTRITOS DA TROPA NOVA EM ALERTA MÁXIMO. A MENTE GLOBAL CONFERIU AUTORIDADE MÁXIMA A TODOS OS POLICIAIS DA TROPA
SEI QUE NÃO PRECISO LEMBRÁ-LOS DE QUE OS DANOS COLATERAIS DEVEM SER, NA MEDIDA DO POSSÍVEL, EVITADOS AO MÁXIMO. DITO ISTO, SE TIVEREM DE ESCOLHER ENTRE NÓS OU ELES...
...QUE SEJAM ELES.
SE ACHAM QUE A COISA NÃO PODE PIORAR, SAIBAM QUE PERDEMOS CONTATO COM TODOS OS DISTRITOS DO NÚCLEO ÔMEGA, EXCETO TRÊS. E COM OS SISTEMAS ESTELARES SOB SUA JURISDIÇÃO
O QUE QUER QUE ESTEJA LÁ FORA CONTINUA À SOLTA E AS INFORMAÇÕES OBTIDAS PELA MENTE GLOBAL SÃO, NO MÍNIMO, FRAGMENTADAS.

SE AS LEITURAS DOS MAPAS ESTELARES ESTIVEREM CORRETAS, E A LOGÍSTICA ACREDITA QUE SIM, UMA PARCELA CONSIDERÁVEL DE NOSSOS ADVERSÁRIOS ESTÁ A DOIS SISTEMAS ESTELARES DAQUI. ISSO NOS DÁ ALGUM TEMPO
JÁ TRANSMITIMOS ATUALIZAÇÕES TÁTICAS PARA SEUS COMUNICADORES PESSOAIS. SUAS ORDENS TAMBÉM ESTÃO ALI.
KRI... LÁ VEM BOMBA. QUER VER?
CAMMI...
ESTAMOS DE SAÍDA.
EU SABIA! EU SABIA!
TODO O SISTEMA MANDARIANO ESTÁ BLOQUEADO. ISSO SIGNIFICA QUE SE HOUVER ALGUÉM LÁ FORA E NÃO FOR MEMBRO DA TROPA, CONSIDEREM HOSTIL.
A CENTRAL DA TROPA NOVA ASSUME RESPONSABILIDADE TOTAL PELAS BAIXAS POR FOGO AMIGO.
NEM PENSE NISSO
SEI QUE VOCÊS TÊM PERGUNTAS, MAS ELAS VÃO TER DE ESPERAR. ESTAMOS EM PRIORIDADE ALFA E ISSO SIGNIFICA QUE AÇÕES SÃO MAIS IMPORTANTES DO QUE PALAVRAS.
DESTRUUUGHH
FRAKK!
ISSO FOI BOA IDEIA?
PELA ÚLTIMA VEZ... CALE A BOCA!

preview

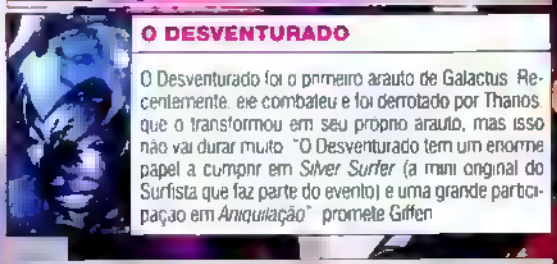
Continua em *Aniquilação 1*

OS ARAUTOS DE GALACTUS

Com papéis importantes a desempenhar em *Aniquilação*, a saga cósmica da Marvel, confira aqui quem foram os poucos que mereceram (e os que não mereceram) ganhar o Poder Cósmico

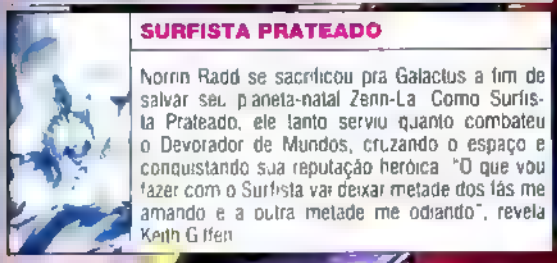
Por T. J. Dietsch

Galactus pode não viajar muito, mas seus asseclas não têm do que reclamar. Dotados do quase ilimitado Poder Cósmico, cada arauto cruza o universo em busca de mundos pra seu mestre devorar. Nas páginas da nova saga da Marvel, *Aniquilação*, descobrimos que o maléfico Aniquilador está de olho no Poder Cósmico que todos os arautos detêm. "Pela primeira vez, vamos ver os arautos tomarem uma decisão deliberada pra partir para a guerra", revela o roteirista da revista original do Surfista Prateado e arquiteto de *Aniquilação*, Keith Giffen (o único arauto não envolvido é Johnny Storm, o Tocha Humana, que atuou como servo de Galactus por um breve período). Confira aqui tudo o que você precisa saber sobre os seres mais poderosos do universo.



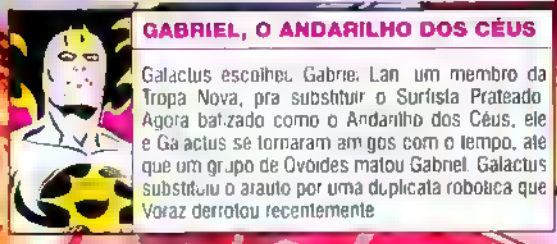
O DESVENTURADO

O Desventurado foi o primeiro arauto de Galactus. Recentemente, ele combateu e foi derrotado por Thanos, que o transformou em seu próprio arauto, mas isso não vai durar muito. "O Desventurado tem um enorme papel a cumprir em *Silver Surfer* (a mini original do Surfista que faz parte do evento) e uma grande participação em *Aniquilação*", promete Giffen.



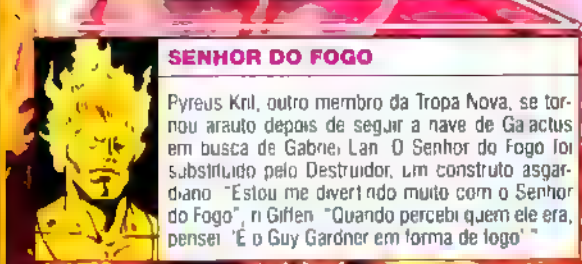
SURFISTA PRATEADO

Norrin Radd se sacrificou pra Galactus a fim de salvar seu planeta-natal Zenn-La. Como Surfista Prateado, ele tanto serviu quanto combateu o Devorador de Mundos, cruzando o espaço e conquistando sua reputação heróica. "O que vou fazer com o Surfista vai deixar metade dos fãs me amando e a outra metade me odiando", revela Keith Giffen.



GABRIEL, O ANDARILHO DOS CÉUS

Galactus escolheu Gabriel Lan, um membro da Tropa Nova, pra substituir o Surfista Prateado. Agora batizado como o Andarilho dos Céus, ele e Galactus se tornaram amigos com o tempo, até que um grupo de Ovoides matou Gabriel. Galactus substituiu o arauto por uma duplicata robótica que Voraz derrotou recentemente.

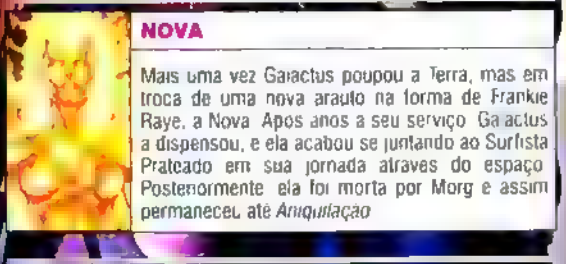


SENHOR DO FOGO

Pyreus Kril, outro membro da Tropa Nova, se tornou arauto depois de seguir a nave de Galactus em busca de Gabriel Lan. O Senhor do Fogo foi substituído pelo Destruidor, um construto asgardiano. "Estou me divertindo muito com o Senhor do Fogo", ri Giffen. "Quando percebi quem ele era, pensei: 'É o Guy Gardner em forma de fogo'."

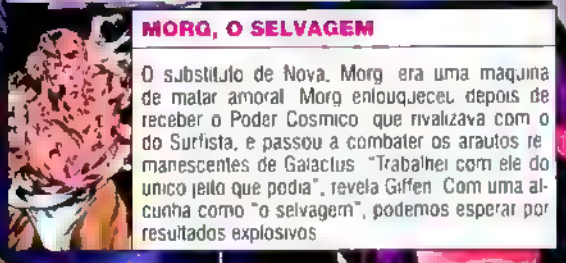
TERRAX, O DOMADOR

Mudando de tática, Galactus decidiu que um déspota como Tyros de Bin Dana um excelente arauto. Batizado como Terrax, o Domador, o Poder Cósmico aperfeiçoou as habilidades geomorfas pré-existentes em Tyros. Contudo, Terrax se mostrou impossível de ser controlado, e Galactus rompeu a aliança e revogou o Poder Cósmico que lhe havia concedido.



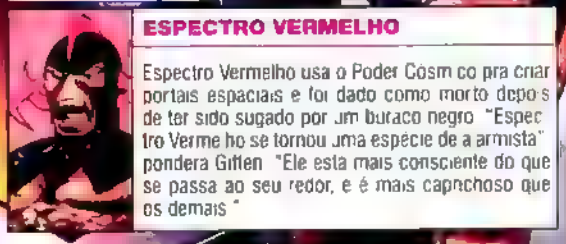
NOVA

Mais uma vez Galactus poupou a Terra, mas em troca de uma nova arauto na forma de Frankie Raye, a Nova. Após anos a seu serviço, Galactus a dispensou, e ela acabou se juntando ao Surfista Prateado em sua jornada através do espaço. Posteriormente, ela foi morta por Morg e assim permaneceu até *Aniquilação*.



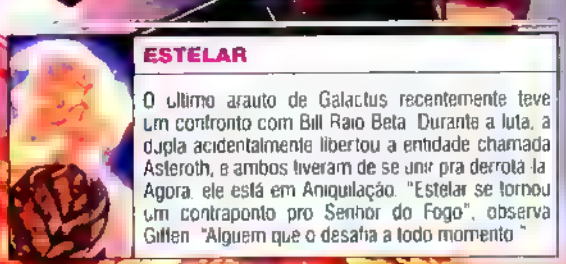
MORG, O SELVAGEM

O substituto de Nova, Morg, era uma máquina de matar amoral. Morg enlouqueceu depois de receber o Poder Cósmico que rivalizava com o do Surfista, e passou a combater os arautos remanescentes de Galactus. "Trabalhei com ele do único jeito que podia", revela Giffen. Com uma alcunha como "o selvagem", podemos esperar por resultados explosivos.



ESPECTRO VERMELHO

Espectro Vermelho usa o Poder Cósmico pra criar portais espaciais e foi dado como morto depois de ter sido sugado por um buraco negro. "Espectro Vermelho se tornou uma espécie de armista", pondera Giffen. "Ele está mais consciente do que se passa ao seu redor, e é mais capcioso que os demais."



ESTELAR

O último arauto de Galactus recentemente teve um confronto com Bill Raio Beta. Durante a luta, a dupla acidentalmente libertou a entidade chamada Asteroth, e ambos tiveram de se unir pra derrotá-la. Agora, ele está em Aniquilação. "Estelar se tornou um contraponto pro Senhor do Fogo", observa Giffen. "Alguém que o desafia a todo momento."

Esta ilustração de *Aniquilação* é como o cérebro de Keith Giffen se parece por dentro depois da terceira xícara de café

GIFFEN
LA VIDA LOCA

Com três décadas de quadrinhos clássicos nas costas e os megaeventos da DC e Marvel em suas mãos, o rebelde Keith Giffen talvez seja o mais implacável contador de histórias da indústria — tanto dentro quanto fora das páginas impressas

Por Chris Ward

GIFFEN

Gibis são a última coisa na mente de Keith Giffen no momento em que um camponês gordo aponta uma espingarda de cano duplo para sua testa. Enquanto olha fixo para os dois canos da arma, este pode ser o patético último segundo de vida do jovem artista. Ser morto bem no... bem *nem tanto* no auge da vida.

Se Giffen tivesse sido alvejado nesse dia em 1976 por um caipira assassino empunhando uma espingarda, seu obituário teria sido algo assim: "Keith Giffen, 20 anos, engoliu chumbo ao sul de Nova Jérsei quando tentava reaver um aspirador de pó de 500 dólares da marca Kirby, vendido para um sujeito cretino que tinha o chão de sua casa sujo. Giffen, vendedor e técnico de aspiradores de pó por ocupação, também vinha se aventurando sem sucesso nos quadrinhos tendo desenhado um punhado de edições dos Defensores para a **Marvel** até ser demitido. Não se sabe se suas *últimas* palavras – 'isso é uma droga' – se referiam ao aspirador ou ao tiro de espingarda."

Giffen tem sido chamado de o homem de um milhão de idéias pelos fãs e colegas. Contudo, quando confrontado por um troglodita armado, ele não teve uma idéia sequer que pudesse salvá-lo.

Então, as pernas de Giffen fraquejaram e ele beijou o chão. Um tiro de espingarda ecoou através da mata de pinheiros. As balas passaram de raspão pelo alto da cabeça franzina de Giffen e estilhaçaram o vidro da janela do passageiro do carro da empresa – quase atingindo o companheiro de vendas de Giffen, que se encolheu atrás do veículo.

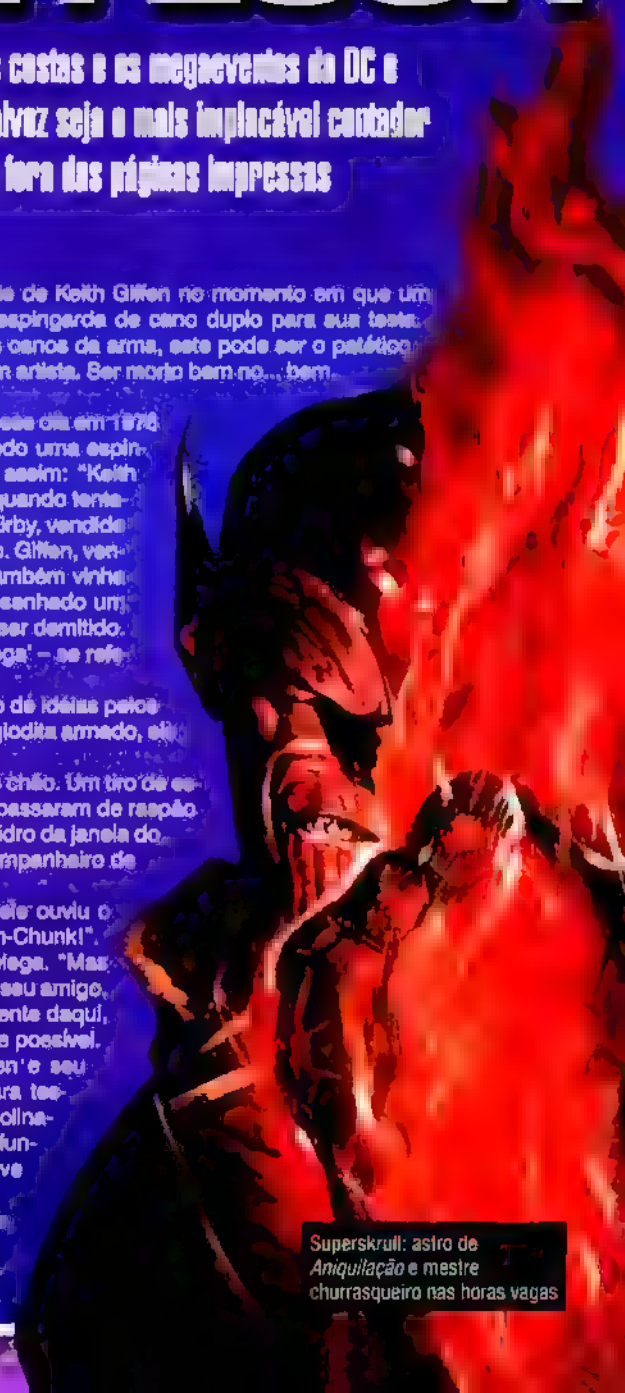
Dando meia-volta e correndo na direção do sedã, ele ouviu o camponês recarregando a arma com um barulhento "Ch-Chunk!".

"TIRA A GENTE DAQUI!", gritou Giffen para seu colega. "Mas nós podíamos ter uma boa briga nas mãos!", respondeu seu amigo, carregado de adrenalina. "Seu filho da p#@$%, tira a gente daqui, PO%&%#!", tentou explicar Giffen o mais educadamente possível.

Outro estampido encheu o ar de balas, mas Giffen e seu compadre vendedor de aspiradores não ficaram ali para testemunhar. Os assentos do carro estavam totalmente reclinados quando Giffen deu marcha a ré no veículo, pisou fundo no acelerador e fez um cavalo-de-pau digno de Steve McQueen.

Nesse mesmo tarde, Giffen deixou seu emprego e disse *sayonara* para atendimentos em domicílio.

O destino de Giffen era contar histórias, não estrelá-las. E, além das inúmeras e inacreditáveis histórias reais


Superskrull: astro de *Aniquilação* e mestre churrasqueiro nas horas vagas

GIFFEN ABRE A BOCA...

AS OPINIÕES INCOMUNS DO MAIS CITADO HOMEM DOS QUADRINHOS

SOBRE NOVOS PERSONAGENS: "Em seis edições da revista do Besouro Azul, nós apresentamos oito novos personagens. E não estou parando. Não quero usar Darkseid de novo."

SOBRE NOVOS ARTISTAS: "Jogo muitos detalhes em uma página, demoro dois dias para desenhar apenas uma.' Bem, você pode repensar seus desenhos, então. 'É, bem, estou fazendo arte comercial, afinal de contas, e parece bom em uma moldura.' Quer saber? Morra queimado. Você é um artista de quadrinhos! Se quer fazer pôsteres, vá fazer isso! Aqui temos prazos!"

SOBRE A MULHER-MARAVILHA: "Se a Mulher-Maravilha é mesmo uma amazona, ela não devia ter apenas um peito?"

SOBRE FUMAR: "Adoro o fato de que existe um cigarro chamado *American Indian* (Índio Americano). É muito apropriado, porque é como se dissessem: 'F%$#-se se vamos matá-lo desse jeito. Vamos recuperar nossas terras, seus filhos da %&$@!'"

SOBRE BRIAN BENDIS: "Na *Wizard*, Bendis certa vez disse: 'Como podemos fazer os outros roteiristas serem mais destemidos?' O que ele quer dizer com 'destemidos'? Só porque a **Marvel** está agora dizendo 'sim' pra você por causa das coisas que você quer fazer pra abalar as estruturas, não significa que eles não tenham dito 'não' pra caras como eu por ananos! Mas gosto muito de Brian. Um dos grandes desapontamentos nos quadrinhos foi quando conheci Brian Michael Bendis e constatei que ele não era um escroto. Eu estava pronto pra odiá-lo!"

SOBRE PERSONAGENS QUE NUNCA UTILIZOU: "Existe um personagem em que eu gostaria de botar as mãos na **Marvel**: a modelo Millie. Tá brincando? Uma maluca bulímica, anorética e viciada em drogas? Uma prostituta! O que poderia ser mais magnífico?"

SOBRE MÚSICA: "Meu gosto é realmente podre. Se você der uma olhada no meu rack de CDs, parece a coleção de um *serial killer*. Nada disso faz sentido: Meat Loaf, Death Cab for Cutie, Raveonettes, o álbum *Weasels Ripped My Flesh*, do Frank Zappa, os Fat Boys... É isso aí, eu gosto dos Fat Boys!"

"Eu e duas garotas?" indaga o Gladiador Dourado em *52*. "Cara, vou mandar essa foto pro cara que me deu uma surra na sexta série..."

que conta, ele tem milhões de narrativas ficcionais fermentando em seu cérebro.

"Nunca tive um bloco de escritor em minha vida", diz ele, à queima-roupa. "Enquanto trabalho, estou constantemente jogando idéias no computador e anotando coisas. Tenho dezenas de arquivos de computador que ninguém jamais viu. Se eu não tiver uma idéia nova nos próximos dois anos, ainda assim posso fazer um gibi mensal e apresentar novos personagens todos os meses."

Ao falar com Giffen, hoje com 54 anos, sua confiança como criador jamais soa como presunção. Simplesmente, as idéias estão sempre ali quando ele precisa delas ("quer sejam boas ou não", acrescenta ele), sem o botão de "desliga". Para ele, é como respirar. Depois de 30 anos nesse negócio, sua noção é espantosa.

"Ele é uma fonte inesgotável de imaginação", diz o artista da revista americana *Justice League International* (o título original da Liga da Justiça Internacional), Kevin Maguire. "Toda vez que tem um título ou personagem para trabalhar, ele diz: 'Oh! Podemos fazer isso e aquilo, assim e assado...' É como se nunca parasse. É fantástico."

Logo depois do incidente do aspirador de pó, Giffen voltou à sala do então editor e lenda da indústria Joe Orlando com o rabo entre as pernas. Ele queria uma segunda chance nos quadrinhos. "Você foi um baita de um cretino antes", Orlando disse ao jovem, famoso por ignorar os prazos. "Mas vamos lhe dar um período de experiência."

E assim, o destino – na verdade, as histórias secundárias do Sr. Destino – interveio. Os aspiradores de pó Kirby já eram, e em lugar deles Giffen seguiu os passos influentes de seu ídolo Jack Kirby.

"Ouvi alguém chamar Keith de Jack Kirby de nossa geração", diz o co-roteirista de *JLI*, J.M. DeMatteis. "E, se for um exagero, é apenas ligeiramente."

Atualmente, o profícuo roteirista e artista é a espinha dorsal tanto da saga *Aniquilação*, da **Marvel**, quanto da minissérie *52*, da **DC**, dois dos mais ambiciosos eventos dos quadrinhos nos últimos anos. O artesão destemidamente reinventou títulos e acolheu personagens classe D que a maioria dos criadores não tocaria nem com um lápis de 9 metros. Enquanto muitos se apressariam em indagar, "Podemos matar esse personagem?", Giffen prefere perguntar: "Podemos consertá-lo antes?"

Ao lado de J M DeMatteis e do artista Kevin Maguire em *Justice League International*, Giffen provou que os quadrinhos podem ter seu humor "buá-há-há" que é sua marca registrada, sem deixar de lado os momentos pungentes e dramáticos dos personagens. "Seu nome sempre me levou a comprar gibis", diz o co-roteirista da revista *Action Comics* (um dos títulos originais do Superman) e parceiro em *52*, Geoff Johns, referindo-se à influência de Giffen. "Ele é muito diversificado, e isso pra mim é a marca de uma voz criativa realmente inovadora", diz o editor dos **Estudios Boom!**, Ross Richie. "Mesmo se ele parasse agora, seria um dos melhores criadores que já puseram os pés nos quadrinhos."

DO FUNDO DO POÇO

Para o criador comum, a quantidade de textos, artes, argumentos e desenhos que Giffen faz em uma semana poderiam parecer impossíveis sem um bolha de viagem no tempo da Legião dos Super-Heróis. E enquanto ele narra os eventos de um dia de trabalho normal com seu jeito tipicamente frenético de falar, é difícil imaginar como era conversar com Giffen quando ele ainda era um fumante inveterado.

"Depois de andar um quilômetro e meio até o Dunkin' Donuts todas as manhãs, me sento e respondo meus *e-mails* pensando 'Ah, por favoooor, esteja vazia', quando abro a caixa postal", diz ele. "Daí, começo a trabalhar até que minha cabeça grite 'chega!'. Como hoje já tirei da frente a primeira metade de *Tag 2* (para os **Estudios Boom!**), porque estava atrasado. Ontem foi *Aniquilação*. E no dia anterior foi *Silver Surfer* (a revista original do Surfista Prateado). E, então, vejo se tenho algo para fazer em *52* ou, como agora, estou no meio de concluir a história de faroeste que estou desenhando chamada *Hugo: O Anão Atirador*...". Em meio a esse caos, ele lembra que os roteiros para *Blue Beetle* (a revista original do Besouro Azul) – o personagem de segunda que ele transformou em preferido dos fãs duas vezes – também precisam ficar prontos esta semana.

Apesar dos múltiplos projetos para as Duas Grandes, de alguma forma o criador não-exclusivo encontra tempo e energia para produzir diversos mangás e os trabalhos para as editoras independentes, feitos por puro amor. Fora dos confins dos super-heróis corporativos, Giffen recentemente estendeu suas asas negras e doentias a títulos como *I Luv Halloween* da **Tokyopop**, acolheu o terror psicótico de *Common Foe*, da **Image**, e destilou seu humor em *What Were They Thinking?*, para a **Boom!**. E de maneira bizarra ocasionalmente escreve episódios para os desenhos da **Cartoon Network** *Puffy AmiYumi* e *Du Dudu e Edu*. "A quantidade de franquias que ele tem debaixo da manga é de estarrecer", diz Richie.

O método de sua loucura parece tão insano quanto os projetos que toca. Espremido em um canto do porão minúsculo, o criador "trabalha de forma espartana" sob a luz amarelada de uma lâmpada pendurada por um fio. "Diria que meu local de trabalho tem aproximadamente o tamanho de uma cela de um condenado à morte. E prefiro que seja assim", brinca ele. Há muita umidade no local, mas não são permitidos pôsteres, brinquedos ou quaisquer distrações.

Apesar de seu conhecimento enciclopédico dos quadrinhos, ele só possui quatro gibis – nenhum deles criados por ele. Não vamos encontrar em sua estante nada de sua fase marcante dos anos 80 na Legião dos Super-Heróis, nem mesmo o arco *Cinco Anos Depois*, da Legião, que o roteirista da Mulher-Maravilha e fã de Giffen, Allan Heinberg, menciona como "uma de minhas fases preferidas nos quadrinhos". Também ausente de sua coleção são os títulos da **DC** estrelados por sua mais bombástica criação, o mercenário Lobo. E tampouco esperem ver Guy Gardner, Gladiador Dourado, Max Lord e os demais astros da Liga da Justiça Internacional na pilha de revistas do banheiro. Ele adora cada um desses trabalhos, mas sente que repousar sobre as conquistas do passado é um perigoso beco sem saída.

"Tomei uma decisão consciente há alguns anos a de parar de olhar pra trás, e sempre olhar adiante", explica ele.

Giffen sabe muito bem que o sucesso pode vir e ir num piscar de olhos, especialmente nos quadrinhos. Depois das criações premiadas dos anos 80, ele passou a década seguinte pagando contas. Sua popularidade despencou precipitadamente à medida que a arte de contar histórias era frequentemente sacrificada no altar da arte "radical", em meio aos modismos do mercado. Ironicamente, essa nova mentalidade de criação ecoava perfeitamente os dias da juventude de Giffen – aqueles que resultaram em seu exílio como vendedor de aspiradores de pó.

"Os talentos que surgiram durante a explosão dos quadrinhos levaram as pessoas a dizer 'Nós somos astros de *rock*!' Não são, não – vocês são artistas de quadrinhos", diz Giffen. "Tente passar uma cantada em uma garota dizendo 'Eu desenho o Deadpool'. Portanto, por um tempo, tudo não passou de 'Eis os novos talentos, e os velhos dinossauros devem ser mandados pra pastar'. Pra mim, não se tratava de uma questão de 'não quero trabalhar', mas de 'não consigo arranjar trabalho'."

Quando o mercado de quadrinhos chegou ao fundo do poço, ele seguiu junto. "Keith e eu estamos nesse negócio há tempo suficiente pra ver que se trata de algo realmente cíclico", diz DeMatteis. "Um dia, todos decidem que você é um traste velho, e então eles o redescobrem e dizem 'Oh! Ele é mesmo brilhante!'."

NADA DE EXCLUSIVIDADE

Apesar de sua mentalidade pé de boi, ninguém até agora ofereceu um contrato de exclusividade para Giffen. "Porque nenhuma editora é capaz de criar trabalho suficiente pra manter Keith Giffen ocupado", ri Dan DiDio, vice-presidente executivo e editorial da **DC Comics**. "A propósito, estou falando sério."

"Houve algumas editoras que me ofereceram acordos meia-boca', mas

"Arrumem um quarto, vocês dois". A hilária imitação de Guy Gardner do odioso garçom de *Como Enlouquecer seu Chefe* foi o auge da Tropa dos Lanternas Verdes.

O QUE VEM POR AÍ!

UMA RÁPIDA OLHADA NOS FUTUROS TRABALHOS DE GIFFEN

[illegible]

Das ruas de Metrópolis ao espaço profundo e além, a mais ambiciosa história em quadrinhos de todos os tempos! Ralph Dibny procura um meio de trazer sua esposa de volta à vida; mas primeiro ele deve confrontar os demônios do passado na forma da assassina de Sue – Jean Loring! Enquanto isso, Renee Montoya retorna para Gotham em busca de uma velha amiga, a Sociedade da Justiça encontra uma nova equipe utilizando um nome do passado, e, a uma galáxia de distância, uma nova ameaça surge!

[illegible]

Justo quando você pensava que as coisas não podiam ficar piores para Nova e seu grupo de heróis cósmicos – eles já sofreram grandes perdas e estiveram lutando em uma batalha perdida contra as forças do Aniquilador –, a coisa degringolou completamente perto do final! Porém, não se surpreenda se surgirem novos projetos baseados nessa saga.

[illegible]

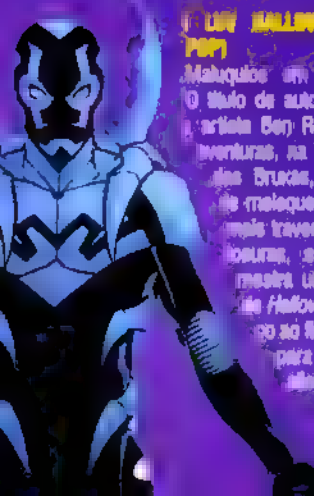
Após seguir uma trilha que revelou o mistério da armadura do Besouro Azul, Jaime Reyes retorna a El Paso para descobrir que muita coisa mudou em sua ausência; por exemplo, sua melhor amiga, Brenda, ganhou um presente muito especial...! Jaime não voltará para casa tão cedo depois que essa descoberta do outro mundo o lançar em uma odisséia cósmica em busca de respostas.

[illegible]

A parceria Giffen/DeMatteis prossegue nos Estúdios Boom!, quando a paródia histórica *Hero Squared* atinge o auge na edição 4. E prepara-se para uma nova minissérie de *Planetary Brigade* nos próximos meses explorando as várias encarnações através dos anos de equipe que tem o estilo da Liga da Justiça.

[illegible]

Maluquice em estilo mangá! O título de autoria de Giffen e artista Ben Roman relata as aventuras, na Véspera do Dia das Bruxas, de um grupo de moleques que inventam mais travessuras que gostosuras, e cada capítulo mostra uma noite inteira de *Halloween*, do começo ao fim. Preparem-se para loucuras surrealistas no Vol. 3!



Lobo recentemente se juntou a Bob Marley e o Predador no Hall da Fama dos Malucos Beleza

nenhuma oferta concreta foi feita", diz Giffen, soltando um patente suspiro de cansaço. "Se alguém aparecesse com o acordo certo e me desse o que eu quero, eu aceitaria. Se alguém dissesse: 'Toma esse monte de grana e agora senta num canto e fique se masturbando feito um macaco', então, sim, eu aceitaria! Mas não estou reclamando. Até que é legal, estou (ao mesmo tempo) na **Marvel**, na **DC**, e na **Boom!...**"

Ainda há a satisfação de conhecer os segredos que ambas as editoras guardam e a instigante paranoia entre os dois *fronts*. Por exemplo, sabe-se que Giffen entrou na redação da **Marvel** depois de uma reunião sobre (a maxissérie) *52* e declarou: "A **DC** vai arrasar vocês, pessoal!" cheio de entusiasmo. Abalar as estruturas e deixar as pessoas de cabelos em pé são algumas das melhores características dele.

"Ele é um desses caras que já viu o que de melhor e de pior cada editora tem pra oferecer, e ele não apenas traz experiência, mas uma mente afiada como aço", diz o co-roteirista de *52*, Greg Rucka. "Keith é um iconoclasta. Essa é uma palavra que tem sido usada de maneira impropria na maior parte do tempo, mas ele é mesmo. Giffen não hesita em dizer: 'Vaca sagrada? F%$@-se!' Eu adoro isso. Exige coragem e nervos."

TANTOS CRETINOS, TÃO POUCO TEMPO

Uma boa conversa com Giffen equivale a uma bela dose de cafeína, um contagiante, neurótico e incessante fluxo de consciência. A mais ligeira irritação o interrompe como uma bomba lançada tangencialmente.

"Se alguém chega pra mim e diz: 'Escolha, você pode fazer *Wonder Woman* (a revista original da Mulher-Maravilha) ou *Fire & Ice*', tendo a ficar com os personagens com que tenho mais liberdade de..." ele interrompe o que está dizendo ao receber uma chamada. "Um minuto, vamos ver quem é." Dez segundos de silêncio, e ele volta: "Você gostaria de assinar a nossa revista para ajudar crianças retardadas? Haaa... NÃO! Não, eu não gostaria! Como se, caso eu assinasse essa revista, de repente seria, tipo: 'Ele consegue andar!' Não. Isso não vai acontecer. Normalmente, quando tenho tempo, eu escuto essas ligações como se fossem ligações eróticas. Deixo o sujeito começar a falar e aí digo 'Bem, o que você está usando?' E eles ficam incomodados com isso porque sabem que estão sendo gravados. É uma vez que eu começo, vou em frente e digo coisas como: 'Você está se bolinando? Eu sei que está' e eles acabam desligando. Pra mim, tanto faz que seja

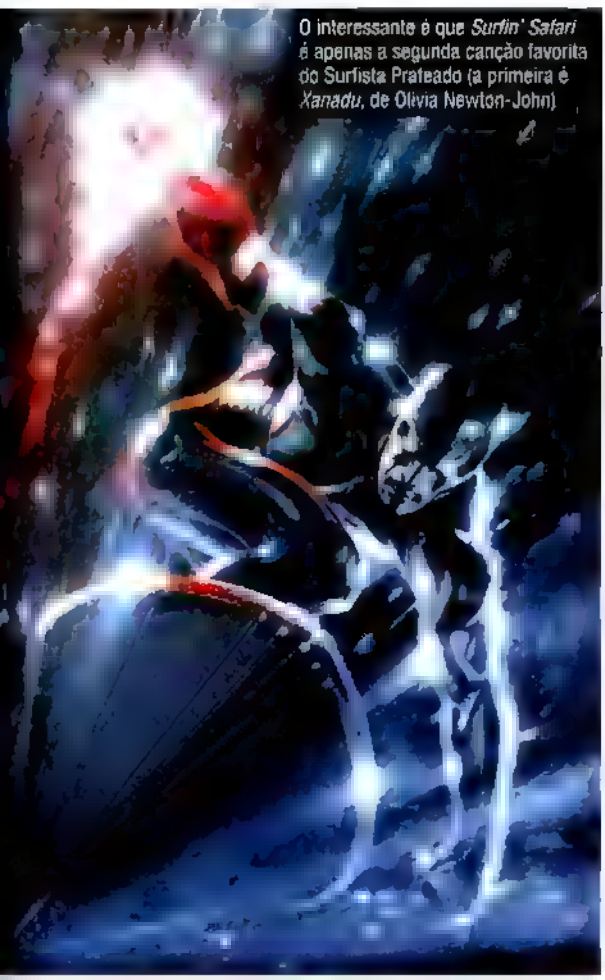
uma mulher ou um homem. Isso é engraçado. Onde estávamos?

Quando não está envolvido com *telemarketing*, sua energia irrompe como um furacão – escrevendo pela manhã, desenhando e arte-finalizando à tarde e à noite. Ocasionalmente, alguns tipos superficiais de Hollywood interrompem Giffen para falar sobre projetos para a tela grande, como a adaptação para o cinema do ultraviolento *thriller Tag* ou seu título de vampiros *Common Foe*. "*Common Foe* é uma história que se passa no palco europeu da Segunda Guerra Mundial, certo?", diz Giffen, sua voz alcançando o teto. "Eu recebi uma mensagem de volta da **Dimension Films** dizendo: 'Nós adoramos. Você consegue fazer sem os alemães?' O que faz alguém pensar que eu negociaria com esse pessoal?"

TÉCNICO NAS HORAS VAGAS

Existe um mito a respeito de Giffen, em parte orquestrado por ele mesmo. Segundo esse mito, ele seria o pesadelo mais amargo de um editor que está sempre pronto para arrancar seu baço e sapatear em suas tripas. Afinal de contas, ele é o sujeito que cunhou a frase "Chupa editor". É quase um desapontamento constatar que todo mundo só tem boas coisas para falar dele – algo raro depois de 30 anos nessa área.

"Eu sei o que ele quer se fazer parecer – que é um cara um pouco maluco, perigoso e rabugento –, e acho que gosta dessa percepção de si mesmo", diz DeMatteis. "Em um certo nível, essa percepção é verdadeira. Mas também existe um sujeito bastante doce sob essa imagem. E ele vai me matar por dizer isso."



O interessante é que *Surfin' Safari* é apenas a segunda canção favorita do Surfista Prateado (a primeira é *Xanadu*, de Olivia Newton-John).

Ainda assim, Giffen continua sendo um dos mais ferozes e implacáveis críticos da indústria. "Essa é a indústria que f#$&u Jack Kirby – não esqueça isso", diz ele. "Keith Giffen não suporta idiotas, nem tem paciência para sacanagem", observa Heinberg.

Assim mesmo, sua voz discordante permanece ligada ao amor pelos quadrinhos e ao desejo de ver um verdadeiro talento despontar. Giffen é extremamente leal aos amigos dentro e fora da indústria. "Quando me simpatizo com você, é para sempre e é constante." Mas "apesar de toda sua conversa de fúria irracional, ele é um profissional consumado", diz DiDio.

Existe um grande segredo sobre Giffen. Um segredo escondido pelo sujeito que costuma rir descontroladamente ao assistir filmes de terror *trash* como *O Albergue* e *O Massacre da Serra Elétrica*, que acha "todos coisas divertidíssimas e impróprias" e se deleita com idéias de histórias como *The Quad Squad* (grupo de usuários de cadeiras de rodas que lutam para ter uma vida independente), estreladas por Stephen Hawking e Larry Flint.

Secretamente, Keith Giffen é o técnico de um time de *softball* (uma espécie de beisebol) formado por garotas da 6ª série.

Risque isso. Keith Giffen comandou uma equipe de *softball* com garotas da 6ª série em um *campeonato* no ano passado.

"Mas sou um tipo de antitécnico", diz ele, referindo-se à equipe de sua neta. "Os outros técnicos só se ligam no placar. Eu sou mais, tipo, 'Hmm... não tô nem aí!'. Olha, ganhar é ótimo e perder é uma porcaria, mas não acho que seja por aí. O importante é jogar como uma equipe." Talvez alguns profissionais dos quadrinhos possam aprender com seus conselhos de *softball* para a 6ª série.

Giffen até já chegou a deixar reuniões sobre *52* – sessões que envolvem criadores espalhados em metade do globo – que demoraram além da conta quando chegou a hora de suas meninas entrarem em campo. "Que tipo de profissional abandona uma reunião para treinar *softball*?", brinca Rucka, fingindo ultraje.

Depois de sobreviver a uma indústria notória por festejar talentos num dia e espirrá-los no dia seguinte, Giffen adquiriu uma certa perspectiva. "No final das contas, tudo não passa de quadrinhos", admite ele. "Não estou curando o câncer. Não vou ajudar as pessoas no Sudão. São caras que usam as cuecas pro lado de fora e saem por aí dando porrada um no outro. Dito isso, quando sento pra escrever, nunca paro e penso, 'F#$@-se, eles não passam de fãs de gibis mesmo'. Eu me esforço de verdade pra fazer o melhor toda vez."

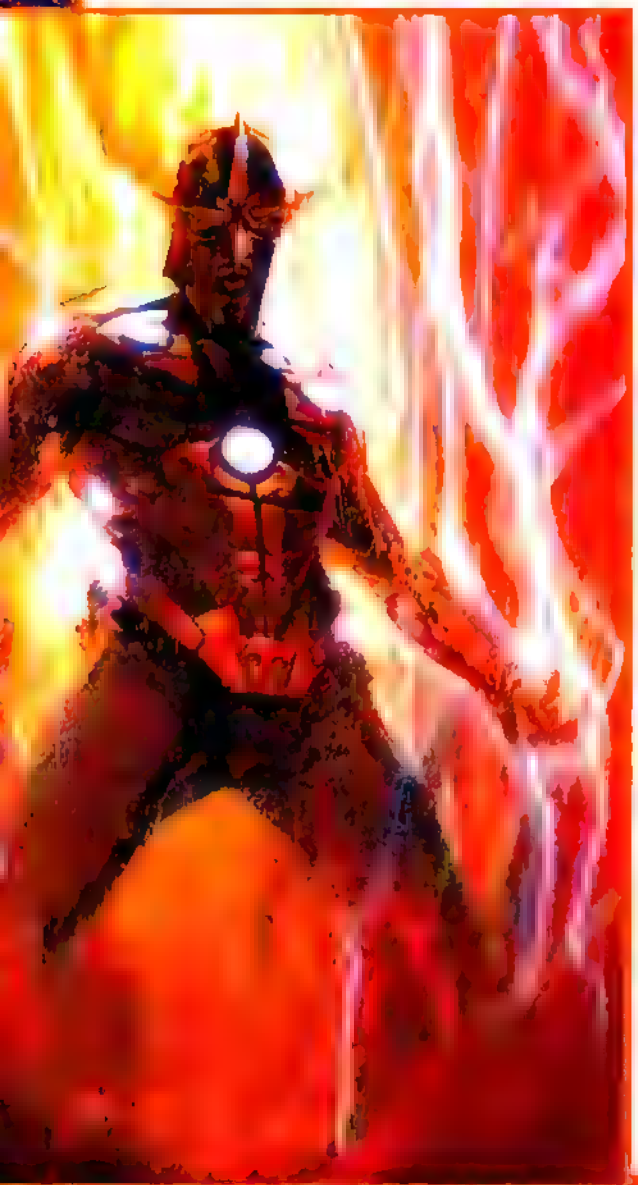
"Eu rosno e resmungo, grito, me lamurio e posso ser ofensivo, porque é isso que faço melhor", continua o artista. "Mas sei como tenho sorte das pessoas ainda quererem ler meu trabalho depois de todo esse tempo", ele ri. E isso para não falar dos criadores de hoje, que resolvem escalar personagens que Giffen colocou em destaque (mesmo que eles tendam a matá-los ao fazer isso).

"Toda uma nova geração acolheu algumas das coisas que venho fazendo, e isso me faz sentir realmente bem se me permitir pensar a respeito", diz Giffen, em um raro momento de orgulho reflexivo. "Se começo a me sentir, tipo, 'Ah, cara, os quadrinhos estão me tratando mal', tudo de que preciso lembrar são daqueles enormes buracos na ponta daquela espingarda. Daí, me sinto realmente bem de estar nos quadrinhos. Onde mais poderia estar?"

Seu nome é WOLFMAN

Considerado um dos mais criativos escritores de sua geração, Marv Wolfman fala um pouco sobre sua criação, o herói Nova

Por Roberto Guedes



O grande escritor de ***Crise Nas Infinitas Terras***, ***Tumba de Drácula*** e ***Novos Titãs*** fala com exclusividade à **Wizmania** sobre um de seus personagens mais queridos **Nova** - o herói que hoje estrela uma nova série mensal após o sucesso de ***Aniquilação.***

Wizmania: A primeira aparição do Nova se deu há mais de 30 anos, mas foi uma espécie de *remake* de outro super-herói chamado Black Nova, oriundo de um fanzine que você editava nos anos 60. Poderia explicar isso melhor pros leitores brasileiros?
Wolfman: Eu criei Black Nova pro meu fanzine *Super Adventures*. Havia uma série de diferenças entre os dois, como o fato do Black Nova ser um adulto (e o Nova, um adolescente) , embora os poderes de ambos tenham vindo do espaço. O fanzine tinha uma tiragem aproximada de 150 cópias, que eram impressas em mimeografo, a forma mais em conta de se reproduzir originais antes do advento das máquinas de xerox.

Quem na Marvel aprovou a publicação do Nova? Você chegou a mostrar o personagem para Stan Lee?
Eu mostrei o novo conceito do Nova pro Stan. Ele achou o personagem muito bom e deu sinal verde.

A série original tinha tramas bem simples, mas muito divertidas! Era sua intenção fazer de *The Man Called Nova (O Homem Chamado Nova)* uma série mais ao estilo dos gibis da DC que dos da Marvel?
Eu tentava fazer um gibi **Marvel** para um público **Marvel** mais jovem. Quando garoto, eu era fã do roteirista John Broome - que escreveu as melhores histórias do Flash e Lanterna Verde - e tentei combinar seu estilo com o meu. Acreditava que os gibis da **Marvel** estavam ficando muito sérios e concluí que eles precisavam de uma revista mais amena.

Os irmãos Buscema fizeram um trabalho primoroso nas páginas da revista, mas você não acha que, já na época, o *layout* de Carmine Infantino estava um tanto quanto fora de moda? Afinal, quem o convidou pra desenhar a série?
Eu amava a arte do Carmine! De fato, o convite partiu de mim. De qualquer modo, meu favorito era o John

Buscema que foi um dos melhores artistas dos quadrinhos em todos os tempos! E, realmente, o trabalho do Sal foi muito bom também.

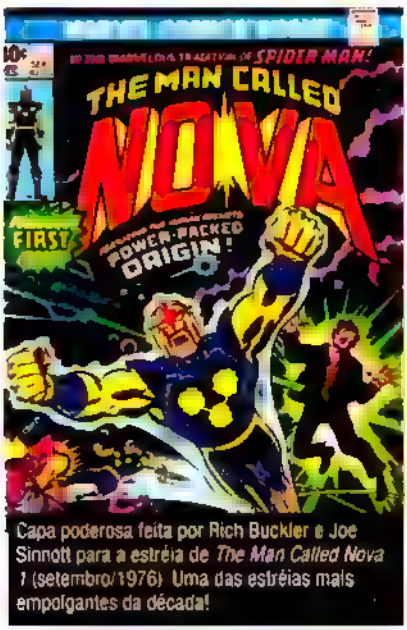
É verdade que Jim Shooter odiava o Nova? Ele teve alguma influência no cancelamento da série original?
Jim foi quem cancelou a revista. Até onde sei, ele nunca apreciou o gibi! Certa vez ele me disse que estava surpreso pelo modo como eu escrevia tão bem a revista do Homem-Aranha, pois ele pensava que eu a escreveria no mesmo estilo da revista do Nova, da qual ele não gostava.

Quanto às tramas não resolvidas em *Nova*, você chegou a adaptar algumas delas em outras séries?
Não! O que serve pra uma série, não dá certo em outra.

Se tivesse a chance de escrever as histórias do Nova outra vez, Rich e Ginger acabariam se casando?
Duvido que me peçam pra escrever novamente, e, francamente, não sei bem que rumo iria tomar. De qualquer maneira, se me dessem a chance, tentaria fazer tudo tão diferente quanto da primeira vez.

Já conhece o Brasil? Em algumas de suas histórias o país sul-americano aparece ou é citado, como na *Tumba de Drácula*, em que Frank Drake e o Irmão Vodu viajam pra cá.
Estive no Brasil há cerca de 8 ou 10 anos. Sempre fui fascinado pelo país e confesso que adoraria voltar. Quem sabe não pego um vôo pra uma convenção aí?

Seria ótimo!



Capa poderosa feita por Rich Buckler e Joe Sinnott para a estréia de *The Man Called Nova* 1 (setembro/1976). Uma das estréias mais empolgantes da década!

UM HERÓI CHAMADO NOVA

Nova surgiu primeiro como Black Nova nas páginas de um fanzine editado por Marv. De acordo com o próprio roteirista, seu amigo Len Wein é o co-criador do personagem, pois foi ele quem desenhou o visual do herói. Anos depois, quando Wolfman apresentou a idéia pra **Marvel**, John Romita redefiniu o uniforme de Nova, deixando-o mais elegante e apropriado pra uma publicação profissional.

A primeira HQ de Nova é uma deliciosa incursão ao universo adolescente dos anos setenta. Wolfman apresentou uma série de personagens interessantes como Richard Rider – a identidade secreta de Nova, um adolescente apagado que, aparentemente, acabou escolhido ao acaso por um alienígena moribundo pra receber superpoderes e derrotar um monstruoso ser chamado Zorr, o Conquistador –, seu irmão Robert e seus pais Charles e Gloria Rider, Roger "Caps" Cooper, Bernie Dillon, Mike Burley, Donna-Lee Dover, e, por fim, sua doce namorada Ginger Jaye.

Na primeira seção de cartas publicada na terceira edição da revista, a **Marvel** foi obrigada a abster-se das respostas e publicar quase duas dezenas de missivas cortadas pra caberem numa página. Alguém, bem empolgado, até comentou, *"Vocês já desejaram que um gibi jamais acabasse?"* E mesmo outros profissionais da área congratularam Wolfman, casos de Fred Hembeck, Peter Sanderson e Bill Mantlo.

Aos poucos, Wolfman foi apresentando toda sua galeria de vilões sensacionais. Condor, Diamante, Powerhouse (Potências, na tradução da **RGE**) e Esfinge, além de outros heróis como Cometa e Vigilante do Crime. A série durou 25 edições e só foi cancelada devido à antipatia do editor-chefe Jim Shooter em relação ao personagem. Durante muito tempo, entretanto, muita gente especulou até onde a arte do veterano artista Carmine Infantino teria prejudicado a revista, ou mesmo se a inevitável comparação com o Homem-Aranha não teria prejudicado Nova. Afinal, a frase *"Na maravilhosa tradição do Homem-Aranha"* estampada na capa da primeira edição, com certeza contribuiu pra induzir na cabeça dos leitores que o personagem tinha a pretensão de concorrer com o super-herói mais popular da época.

A saga de Nova e seus amigos continuou na revista do Quarteto Fantástico (que Wolfman escrevia) e acabou finalizada nas páginas de *Rom 24* (novembro/1981), com roteiro de Bill Mantlo.

Quase uma década depois de seu desaparecimento, Nova voltaria numa aventura do Poderoso Thor tendo sido rebatizado por Tom DeFalco e Ron Frenz como Kid Nova e atuando como membro dos Novos Guerreiros (New Warriors) – uma equipe que foi posteriormente desenvolvida em título regular por Fabian Nicieza (roteiro) e Mark Bagley (arte). Nessa nova série, Richard Rider foi retratado como um jovem adulto mais confiante, mas totalmente desvinculado de seus amigos amigos de colégio. O resgate de Nova chamou a atenção de Erik Larsen, fã confesso do personagem e a Casa das Idéias chegou a anunciar uma nova série do herói inteiramente produzida por Larsen. Mas, com o nascimento da editora **Image** (da qual Larsen é membro-fundador), a nova revista (que começou como uma mini em 4 partes em janeiro de 1994) acabou produzida por Nicieza e o desenhista Chris Marrinan, porém, foi cancelada na edição 18.

Após o fim da revista dos Novos Guerreiros na edição 75, em 1996, finalmente Larsen realizaria seu sonho de escrever as aventuras de Nova, contando com a arte vigorosa do brasileiro Joe Bennett. Larsen ainda cuidou da produção das capas, conferindo um estilo "Jack Kirby" ao visual da revista. O destaque ficou para o fato de Ginger estar grávida de outro sujeito, embora ainda sentisse "saudades" de Rich. Larsen parecia se divertir bastante com o título entretanto, ao que parece, não houve aquela ligação com o público leitor e, mais uma vez, a série foi cancelada – desta vez, logo na 7ª edição (novembro de 1999). A **Marvel** ainda tentou voltar com os Novos Guerreiros no mesmo ano, numa série esdruxula que findou no número 10.

Ao que parece, no Brasil, Nova sempre foi muito popular. Sua série original foi publicada quase na íntegra pela **RGE**, começando em *Super-Heróis Marvel* 1 (agosto/1979), continuando em *Almanaque Marvel*, entre os números 5 e 17 (dezembro/1979 a janeiro/1982) figurando ao lado dos emergentes Novos X-Men de Chris Claremont e Dave Cockrum. A própria **Editora Abril**, quando assumiu todo o Universo Marvel a partir dos anos 80, fez questão de concluir a saga de Nova nas histórias do Quarteto Fantástico, publicando-a em *Grandes Heróis Marvel 12* (junho/1986) – por sinal, o número mais vendido na época.

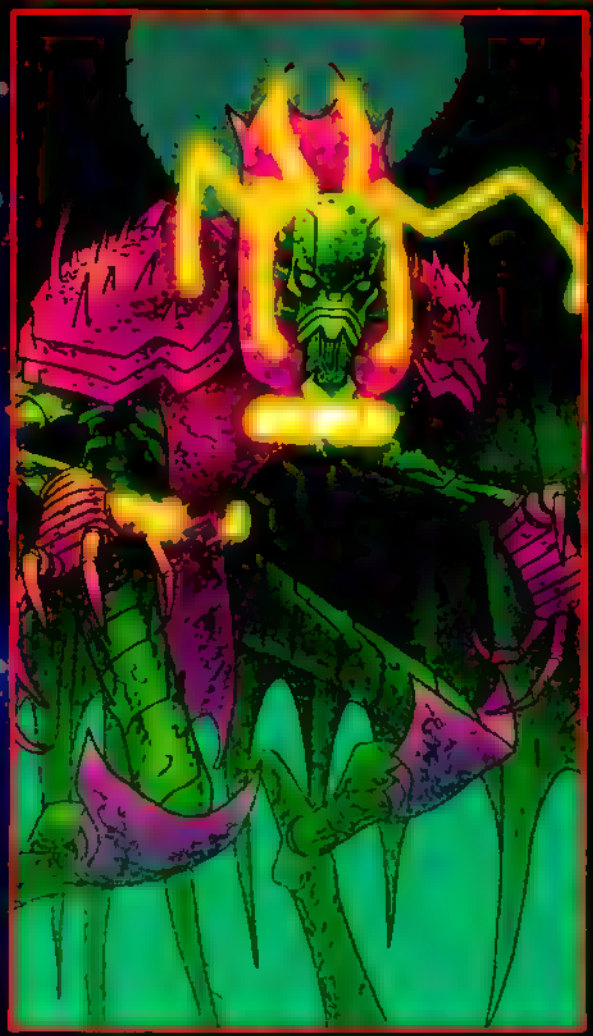
No princípio de 2005, o herói esteve presente numa versão remodelada dos Novos Guerreiros que, a bem da verdade, não entusiasmou os fãs, a exemplo do próprio Larsen que, até bem pouco tempo, falava do personagem em seu fórum na rede. Em 2007, os holofotes voltaram-se mais uma vez para o Foguete Humano (outra alcunha do herói) após sua marcante presença na maxissérie *Aniquilação* (que a **Panini** publica atualmente no Brasil), revigorando o interesse dos fãs pelo personagem, que acabou ganhando nova série regular **RG**

MENTE GLOBAL DE XANDAR

TROPA NOVA

BANCO DE DADOS

ANIQUILADOR - A MORTE ENCARNADA



PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO & REABILITAÇÃO:

- A Mente Global considera a execução sumária à primeira vista uma solução aceitável para a Tropa Nova.
- Adendo: o Aniquilador tem a capacidade de regenerar seu corpo. Sendo assim, exterminá-lo é extremamente difícil. Algumas informações levam a crer que pode haver mais de uma entidade (Aniquili) compondo o organismo conhecido como Aniquilador.
- A Fornalha seria uma área de contenção ineficaz para alguém tão poderoso quanto o Aniquilador.
- Deportação para a Zona Negativa é o método mais próximo de se atingir os resultados desejados.

BASTÃO DE CONTROLE CÓSMICO: capaz de acumular uma vasta quantidade de energia cósmica. Com ele, pode-se de alterar a estrutura atômica da matéria em novas configurações ou manipular outras energias poderosas. Também garante ao proprietário ampliação no tempo de vida.

HISTÓRICO: esporos modificados por engenharia genética oriundos do planeta Tyranna evoluíram para um ser insectóide conhecido como Aniquilador. Por meio da ciência tyranniana, a entidade amplificou sua inteligência até a genialidade. Seu novo intelecto facilitou a criação do Bastão de Controle Cósmico — a poderosa arma que permitiu ao Aniquilador conquistar 90% do território conhecido da Zona-N.

Obcecado com a própria mortalidade, o Aniquilador busca um meio de obter a vida eterna. Em sua loucura, vê todas as coisas vivas como ameaças em potencial à sua existência, o que, por sua vez, o leva a tentar destruí-las.

ASSUNTO: ANIQUILADOR

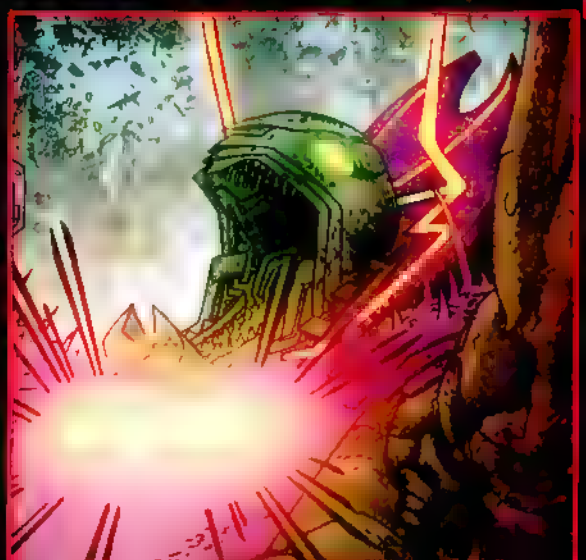
NÍVEL DE AMEAÇA: UNIVERSAL

LOCALIZAÇÃO E STATUS: cidadão de Astros, planeta no setor 17A da Zona Negativa. Auto-intitulado regente da Zona Negativa.

INDICIAMENTOS: genocídio, escravização, assassinatos em massa, Crimes contra a paz.

QUADRANTE DOS CRIMES: ZONA NEGATIVA e VIA LÁCTEA (ver também Terra e Quarteto Fantástico). Para contato com a Terra, usar operativo da Tropa Nova 11249-44396, Richard Rider, terráqueo.

NÍVEL DE AMEAÇA: UNIVERSAL (Expandido). O Aniquilador é um megalomaníaco da mais alta estirpe. Se escapasse da Zona Negativa e entrasse em nosso universo, seria um criminoso de categoria Alfa, exigindo a convocação de toda a Tropa Nova para assegurar sua neutralização.



MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

CENTURIÕES

ASSUNTO: CENTURIÕES

GRAU DE AMEAÇA: GALÁCTICO

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: os Centuriões são comandados pelo Aniquilador e estão causando devastação pelo nosso universo.

RAÇAS: várias.

LÍDER/ESTRUTURA POLÍTICA: ditadura, comandado pelo próprio Aniquilador.

INDICIAMENTO: os Centuriões estão atualmente envolvidos numa guerra ilegal e em tentativa de genocídio contra nosso Universo. Ainda não foi determinado pela Mente Global se devem ser considerados apenas soldados nesta guerra e, portanto, imputáveis.

GRAU DE AMEAÇA (EXPANDIDA): GALÁCTICA

Servindo como superexército do Aniquilador, os Centuriões podem ter poder suficiente para escravizar todo nosso universo. Com a Tropa Nova destruída e a falta de poder do Front Unido, provavelmente será necessário um exército galáctico para conter os Centuriões.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

Todos os procedimentos normais de contenção estão descartados em tempo de guerra intergaláctica. A execução no local é tida como solução aceitável pela Mente Global. Há rumores de que alguns centuriões estão combatendo ao lado do Aniquilador contra a própria vontade, talvez por coerção física ou psicológica. Caso seja possível convencer esses soldados a se aliarem ao Front Unido, suas habilidades e conhecimento do Aniquilador e de seus colegas centuriões seriam de grande valia.

Sempre que possível, todo centurião deve ser sondado telepaticamente em busca de informações sobre o Aniquilador e o papel de nosso universo na iminente destruição da Zona Negativa.

HABILIDADES NATURAIS: VÁRIAS.

Os Centuriões têm uma ampla gama de poderes físicos e mentais, nenhum dos quais suficientemente catalogado pela Mente Global.

HISTÓRICO:

Possivelmente a mais impressionante exibição de superpoderes jamais vista, os Centuriões atuam como superexército pessoal do Aniquilador. Composto por cem campeões superpoderosos provenientes de 100 mundos da Zona Negativa, a Mente Global estima que os centuriões possuam ser comparados à Tropa Nova no seu auge, e que muito provavelmente superem o poder combinado da força super-humana terrestre.

Em geral jamais famosa por sua habilidade estratégica, a Onda de Aniquilação revelou um Aniquilador jamais visto — um líder frio e calculista capaz de agregar outros à sua causa. Ao que tudo indica, o Aniquilador, por meio de diplomacia e terror, convenceu seus compatriotas da Zona Negativa de que estão todos à beira da extinção. A ameaça: nosso universo. Afirmando que nosso cosmo sempre em expansão está prestes a esmagar a Zona Negativa, o Aniquilador convenceu centenas de mundos a se unirem à força invasora. Pelo visto, tempos desesperados geram alianças imprevisíveis. Os mais poderosos heróis da Zona Negativa uniram-se ao Aniquilador em sua aparentemente nobre busca para salvar seu universo destruindo o nosso.

Transmissões pouco claras da Zona Negativa indicam que alguns mundos resistiram ao Aniquilador, mas foram sobrepujados pela Onda de Aniquilação e, por fim, acataram suas determinações.

Agora, 100 superseres, alguns que podem ter, na verdade, combatido o Aniquilador no passado, encontram-se ao seu lado com seus colegas centuriões, seguindo as ordens de um déspota conhecido a fim de salvar seu universo da iminente destruição. Surpreendentemente, o Aniquilador realizou algo que nossa dimensão jamais conseguirá fazer: reunir os mundos de seu universo numa mesma causa.

DELINQÜENTE

ASSUNTO: DELINQÜENTE (também conhecido como *Enfant Terrible*)

GRAU DE AMEAÇA: PLANETÁRIA

LOCALIZAÇÃO: Elonis, Sistema Escorpião Beta da Via Láctea

INDICIAMENTOS: manipulação da realidade em escala universal. Sentença suspensa devido à relativa infância na época dos crimes cometidos.

QUADRANTE DE CRIMES: Via Láctea.

GRAU DE AMEAÇA (expandido): PLANETÁRIA

O Delinqüente tem o dom de remodelação completa da matéria como bem desejar. Seus poderes são vastos e precisos. Tudo de que necessita é pensar no efeito desejado e ele acontece. O alcance do seu poder parece ser quase ilimitado. Talvez seu único limite seja a própria imaginação. Anteriormente, foi apenas uma birra infantil que o fez investir contra o planeta Terra. Se seu poder for verdadeiramente acionado e aquinhoado de foco, a Mente Global pode aumentar seu grau de ameaça. Até lá, a Mente Global não o considera uma força letal.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

Uma vez que o Delinqüente não é uma ameaça abertamente hostil, a Mente Global não considera que força letal seja necessária – a menos que sua manipulação da realidade ameace a existência de um planeta.

Adenda: é possível que o *Enfant* tenha envelhecido. Uma vez que os elanianos raramente foram avistados no universo, a Mente Global não tem conhecimento do ciclo vital de sua raça. Pode levar décadas ou pouco mais até que este ser alcance a idade adulta. Se e quando isso acontecer, a Mente Global revaluará seus protocolos de abordagem.

HABILIDADES NATURAIS:

Manipulação da Realidade: o Delinqüente é capaz de alterar a realidade em escala ampla ou até mesmo planetária. Isto inclui o dom de transmutar elementos, rearranjar e animar moléculas e mover objetos em distâncias planetárias. A exata extensão de seus dons não foi calculada ainda.

Rajadas de Energia: como todos os elanianos, o *Enfant Terrible* tem antenas que podem gerar uma rajada de energia poderosa capaz de atordoar, desintegrar ou destruir a maioria dos objetos animados e inanimados.

HISTÓRICO:

O *Enfant Terrible*, e sua raça, os elanianos, foram avistados pela primeira vez no planeta Terra. Enquanto lá, o *Enfant Terrible* criou caos, empregando seus poderes de manipulação da realidade de maneira indiscriminada. Reed Richards, do Quarteto Fantástico, foi o primeiro a perceber que o elaniano era, na verdade, uma criança. O Quarteto Fantástico foi capaz de deter a criança antes que ela provocasse danos irreparáveis na Terra. Depois do incidente, os pais do *Enfant* chegaram à Terra e levaram o filho para o Espaço.

O *Enfant Terrible* foi visto apenas outra vez — novamente na Terra, onde enfrentou o filho de Reed Richards e seus amigos. Nesse encontro, perdeu uma de suas antenas antes de deixar o planeta pela segunda vez.

Se o *Enfant Terrible* reaparecer, as conseqüências são imprevisíveis. Em seu atual estado, ele parece não ter conceito de responsabilidade ou de controle sobre seus poderes além de responder a caprichos emocionais. Embora um ser dotado de tamanhos poderes obviamente pudesse ser valioso no conflito que se acerca com a Onda de Aniquilação, a Mente Global não pode correr o risco com sua imaturidade, tendo em jogo o destino do universo.

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

O DESVENTURADO

ASSUNTO: O DESVENTURADO
GRAU DE AMEAÇA: GALÁCTICA

LOCALIZAÇÃO E STATUS: DESCONHECIDO
INDICIAMENTOS: genocídio global, assassinato, crimes contra a paz
QUADRANTE DE CRIMES: universo conhecido.
GRAU DE AMEAÇA: GALÁCTICO (Expandido)

Pouco se sabe a respeito do Desventurado, uma vez que muitos de seus crimes foram cometidos milhares de anos atrás contra mundos que não existem mais. A informação que a Mente Global pôde obter descreve o Desventurado como uma criatura mentalmente instável com uma tendência à violência. Esta é uma combinação perigosa para um ser imbuído de poder de Matéria Escura. Registros sugerem que o Desventurado foi expulso por Galactus devido à sua perversidade. Se for verdade e ele estiver livre novamente, é um perigo para todo o universo.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

- O Desventurado deve ser tratado como uma ameaça de nível galáctico. Um batalhão da Tropa Nova pode não ser suficiente para lidar com sua força e ferocidade.
- A Mente Global está avaliando duas opções: ajudar o Desventurado a destruir Galactus ou ajudar Galactus se certificar de que o Desventurado seja adequadamente contido uma vez mais.
- **Adendo:** uma vez que a Fornalha foi destruída pela Onda de Aniquilação, a contenção de um ser tão poderoso pode ser impossível.

HABILIDADES NATURAIS:

Matéria Escura:

- O Desventurado pode canalizar e manipular enormes quantidades de Matéria Escura, que é a base que permite a não adesão das Galáxias. Isso lhe concede uma fonte de energia quase inesgotável. Ele já empregou seu poder a fim de aumentar sua força, níveis de percepção e para revitalizar energias vitais.

O Desventurado não precisa comer ou dormir, uma vez que absorve sua Matéria Escura diretamente através da pele.

- O Desventurado é capaz de atravessar o universo a uma velocidade maior que a da luz.
- A pele do Desventurado é aparentemente coberta de Matéria Escura invulnerável.

HISTÓRICO:

Pouco se sabe a respeito do passado do Desventurado. Ele serviu ao lado de Galactus milhares de anos atrás. Não se sabe como ou por que foi recrutado por Galactus a fim de se tornar seu primeiro arauto.

Devido à natureza do Desventurado, Galactus foi forçado a detê-lo. Em resposta a seu aprisionamento, ele jurou matar Galactus. Mais recentemente, a entidade foi capturada pelo ser conhecido como Senhor das Estrelas numa batalha que matou mais de 350 mil criaturas. Após essa batalha, o Desventurado foi envolvido num casulo e colocado nas profundezas da Fornalha.

O Desventurado foi libertado quando Thanos destruiu a Fornalha tempo suficiente para que ele escapasse. Embora a Tropa Nova esteja preparada para a batalha inevitável entre o Desventurado e Galactus, ela ainda não se deu.

Correm boatos de que o Desventurado jamais alcançou seu antigo mestre, mas foi interceptado por Thanos. Se for verdade, a Onda de Aniquilação pode não ser a única força destrutiva a abrir caminho à força pelo universo.

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

INFORMAÇÕES E DESIGN DA BASE DE DADOS DA MENTE GLOBAL POR MIKE RAICHT & PATRICK McGRATH

DRAX, O DESTRUIDOR

ASSUNTO: DRAX, O DESTRUIDOR;
Anteriormente: Arthur Sampson Douglas, da Terra (falecido)
GRAU DE AMEAÇA: PLANETÁRIO
LOCALIZAÇÃO E STATUS: a princípio, Arthur Douglas da Terra, Sistema Solar da Via Láctea. Como Drax, o Destruidor, cidadão honorário de Titã, lua de Júpiter, Sistema Solar da Via Láctea. Recentemente, fugitivo da Justiça.
INDICIAMENTOS: procurado devido ao genocídio de 200 mil skrulls. Eventos recentes lançaram alguma dúvida sobre sua culpa.
QUADRANTE DE CRIMES: Galáxia Via Láctea e Galáxia Andrômeda, especificamente dentro do Império Skrull.
GRAU DE AMEAÇA: PLANETÁRIO (Expandido)
O homem que atualmente afirma ser Drax não é compatível com nenhum registro ou arquivo atual. É possível que todas as acusações sejam desconsideradas após a suposta morte de Drax num transporte de prisioneiros abatido na Terra.

PROCEDIMENTO DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:
A Mente Global prefere que Drax seja sentenciado por seus crimes.
Adendo: recentemente, durante uma colisão na Terra, acredita-se que Drax, o Destruidor, morreu e, em seguida, ressuscitou. Numa sondagem genética em Xandar, anterior à chegada da Onda de Aniquilação, descobriu-se que o DNA de Drax havia sido fundamentalmente alterado. Uma vez que fisicamente esse homem não aparenta ser o mesmo Drax, o Destruidor, não há como justificar sua contenção. A Mente Global monitorará a situação atentamente.
HABILIDADES NATURAIS:
Capacidades físicas ampliadas:
Drax é superforte, tem resistência e durabilidade amplificadas e pode sobreviver quase indefinidamente sem ar, alimentos ou água.
HISTÓRICO:
O terráqueo Arthur Douglas, juntamente com sua mulher e sua filha, Heather (referência cruzada: Serpente da Lua), estavam cruzando seu país quando testemunharam a chegada de uma espaçonave do Titã Thanos sobrevoando acima deles. Desejando manter sua presença na Terra em segredo, Thanos destruiu o carro dos Douglas. Única sobrevivente, Heather foi levada a Titã pelo pai de Thanos, Mentor, que a educou para se tornar a telepata Serpente da Lua.
A fim de derrotar o titã louco, Mentor e Kronos, o avô de Thanos, empregaram seu poder cósmico para criar um novo corpo para Arthur Douglas a partir do solo da Terra. Assim nasceu Drax, o Destruidor. Sua missão: matar Thanos.
Drax estava sob custódia, a caminho da prisão Farmalho, quando seu transporte caiu na Terra. Ele enfrentou seus colegas detentos para impedir que fugissem e foi morto.
Quando chegaram à Terra, as equipes de resgate encontraram uma criatura bastante semelhante a Drax, mas testes genéticos provaram que não se tratava do mesmo homem. Esta nova criatura acredita que é Drax, o Destruidor, ressuscitado. Este novo Drax é bastante inteligente e extremamente versado em táticas militares e combate corpo a corpo.
Curiosamente, Drax tem uma companheira terráquea chamada Cammi. Drax e Cammi estavam no Centro de Processamento da Tropa Nova em Xandar quando a Onda de Aniquilação atacou.
No momento, Drax está acompanhando o último Nova, Richard Rider. A Mente Global espera que ele ajude a deter a Onda de Aniquilação e a restaurar a Tropa Nova.

MENTE GLOBAL DE XANDAR

TROPA NOVA

BANCO DE DADOS

ÉGIDE

ASSUNTO: ÉGIDE

GRAU DE AMEAÇA: INDETERMINADO, SUPOSTAMENTE UNIVERSAL.

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: DESCONHECIDA.

INDICIAMENTO: NENHUM. SUPÕE-SE QUE SEJA UM MITO.

GRAU DE AMEAÇA (EXPANDIDA): GLOBAL/UNIVERSAL. O MITO DE ÉGIDE É AMPLAMENTE CONHECIDO. HÁ BOATOS DE QUE ESTEJA CONTIDA NO ÂMAGO DA FORNALHA.

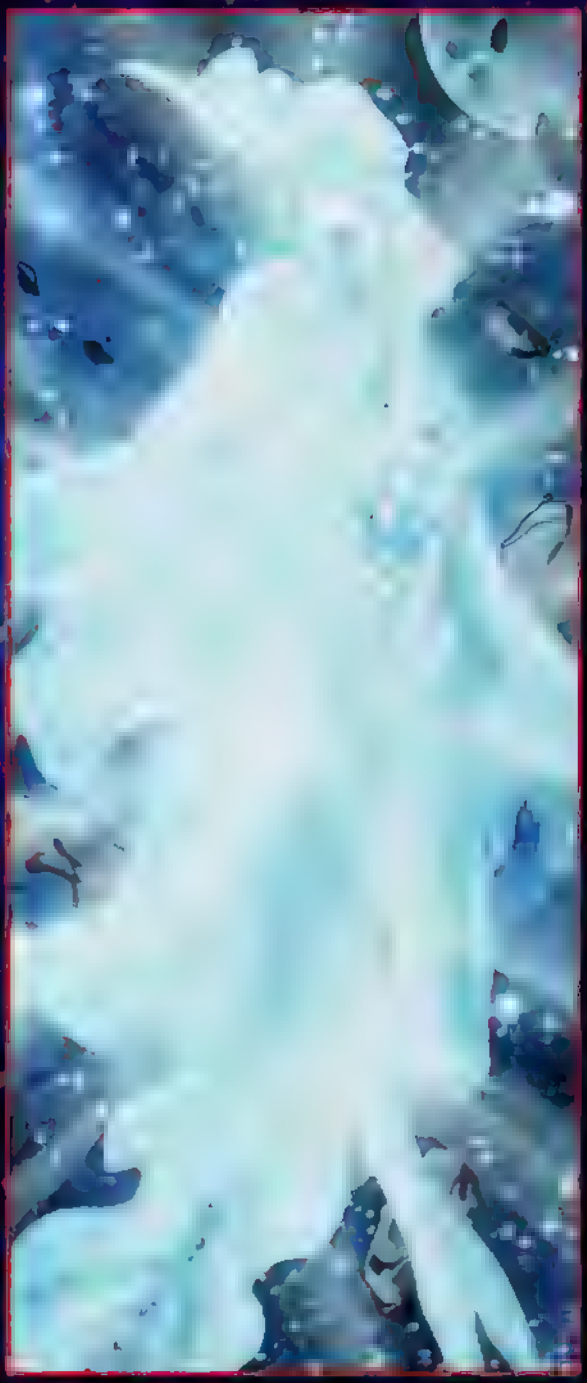
PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO: NENHUM. ÉGIDE É CONSIDERADA UM SER QUE ESCAPA À JURISDIÇÃO DA TROPA NOVA.

HABILIDADES NATURAIS: DESCONHECIDAS.

FRAQUEZAS: DESCONHECIDAS.

HISTÓRICO: DESCONHECIDO.

ESTELAR



ASSUNTO: Estelar.

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: móvel ao longo do Universo; planeta de origem desconhecida.

INDICIAMENTO: promover genocídio.

QUADRANTE DE CRIMES: UNIVERSAL.
GRAU DE AMEAÇA: UNIVERSAL

Como arauto de Galactus, Estelar não apenas ajuda o Devorador a consumir planetas com população racional, mas também rastreia e mata qualquer ser que escapar a essa destruição, eliminando ainda todas as evidências de sua civilização.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

A Mente Global recomenda a captura, ou possivelmente extermínio, Estelar deve ser punido por auxiliar o Devorador de Mundos, embora sua trama de energia torne a destruição muito improvável. Estelar sobrevive a uma entrada num buraco negro, bem como a explosões planetárias.

HABILIDADES NATURAIS: Estelar parece ser composto de energia cósmica. Embora passível de ser atacado, de sentir dor e ser feito em pedaços, Estelar pode se reconstituir à vontade. Não se sabe se ele pode realmente ser destruído. Estelar projeta devastadores rajadas de seus olhos e mãos, abre portais dimensionais, cria buracos negros, sobrevive sem proteção ao vácuo do espaço e não precisa de ar, alimentos, água, etc. É imune ao envelhecimento e a doenças convencionais.

ARMAS: Estelar às vezes foca suas rajadas de energia por meio de um cajado com lâmina de machado numa das extremidades e uma lança curva na outra.

HISTÓRICO: Pouco se sabe sobre Estelar antes de se transformar em arauto de Galactus. Quando a Onda de Aniquilação fez sua investida, Galactus enviou Estelar para que se reunisse a seus antigos arautos, o Senhor de Fogo e Espectro Vermelho. Estelar continua a ser uma linha vital de defesa na batalha de resistência contra a Onda de Aniquilação.

A FORNALHA

Dois membros dessa espécie podem estar profundamente impressados neste conflito — Thanos foi visto na Cascata Energética Triturante pouco antes do Dia da Aniquilação. É plausível que esteja, de alguma forma, conectado à Onda de Aniquilação. Drax, o Destruidor, estava em Xandar quando o local foi atacado. Como ele é praticamente uma força invulnerável de destruição, é pouco provável que tenha encontrado seu fim. A filha de Drax, Serpente da Lua, está entre os titãs e poderia persuadi-los a entrar em ação. Isso, no entanto, dependeria da sobrevivência de Drax e de sua capacidade de entrar em contato com a filha.

Com a desordem nos sistemas de comunicação, é pouco provável que Drax — ou qualquer um — seja capaz de contatar os titãs em busca de ajuda.

INUMANOS: esta ultrapoderosa, mas pouco numerosa raça é completamente isolada. Seu paradeiro atual é desconhecido. Boatos de uma crescente tensão com a Terra podem se mostrar um obstáculo se a ajuda deles for necessária.

IMPÉRIO BADOON

Os badoons são uma raça beligerante que controla 37,7% da Via Láctea. São extremamente hostis e nada confiáveis. Só devem ser contatados em busca de auxílio se a sobrevivência dos próprios badoons estiver ameaçada.

GALÁXIA SHIAR

IMPÉRIO SHIAR: uma monarquia pacífica a maior parte do tempo, o Império Shiar é governado do Mundo Imperial Shiar pela imperatriz Lilandra Neramani. Ela comanda a Guarda Imperial, um grupo de seres particularmente poderosos reunidos de vários pontos da Galáxia Shiar.

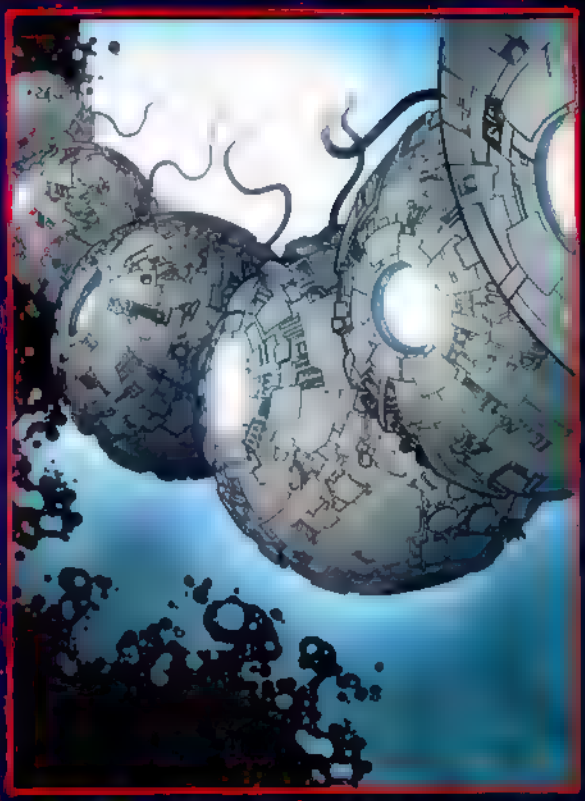
Recentemente, os shiars concentraram-se na Força Fênix e nos terrestres mais capazes de manipular seu poder, como a família terrestre denominada Grey.

No momento, não se sabe se o Império Shiar corre o risco de enfrentar a Onda de Aniquilação. Aparentemente, os shiars estão fora do curso atual da Onda. Com o foco dos shiars voltado para outro lugar, um pedido de auxílio provavelmente não será respondido.

Com tamanha força devastadora rasgando o espaço, os sistemas de transporte estão inativos. Viagens intergalácticas estão suspensas. Mesmo que a imperatriz Lilandra pudesse enviar tropas, elas quase certamente chegariam tarde demais para ajudar.

ASSUNTO: A FORNALHA, NA CASCATA ENERGÉTICA TRITURANTE

GERENCIAMENTO: a Fornalha é dirigida por um consórcio pangaláctico e por voluntários de sociedades em busca de paz espalhadas pelo universo.



CLÉRIGOS: realizam a manutenção das tarefas religiosas. São reservados a respeito das origens e sobre o que realmente existe sob a superfície das esferas da Fornalha.

TROPA ÔMEGA: força de paz pangaláctica que ajuda a entregar os criminosos na Fornalha e dá apoio aos clérigos.

POPULAÇÃO: prisioneiros e equipe mínima de apoio. Varia constantemente em virtude das difíceis condições de vida e da alta taxa de mortalidade.

HISTÓRICO & FUNÇÕES: FUNÇÃO PRIMÁRIA — Prisão de segurança máxima. O índice de mortalidade dos detentos é de 99,999% e a expectativa de vida dos prisioneiros não ultrapassa três anos.

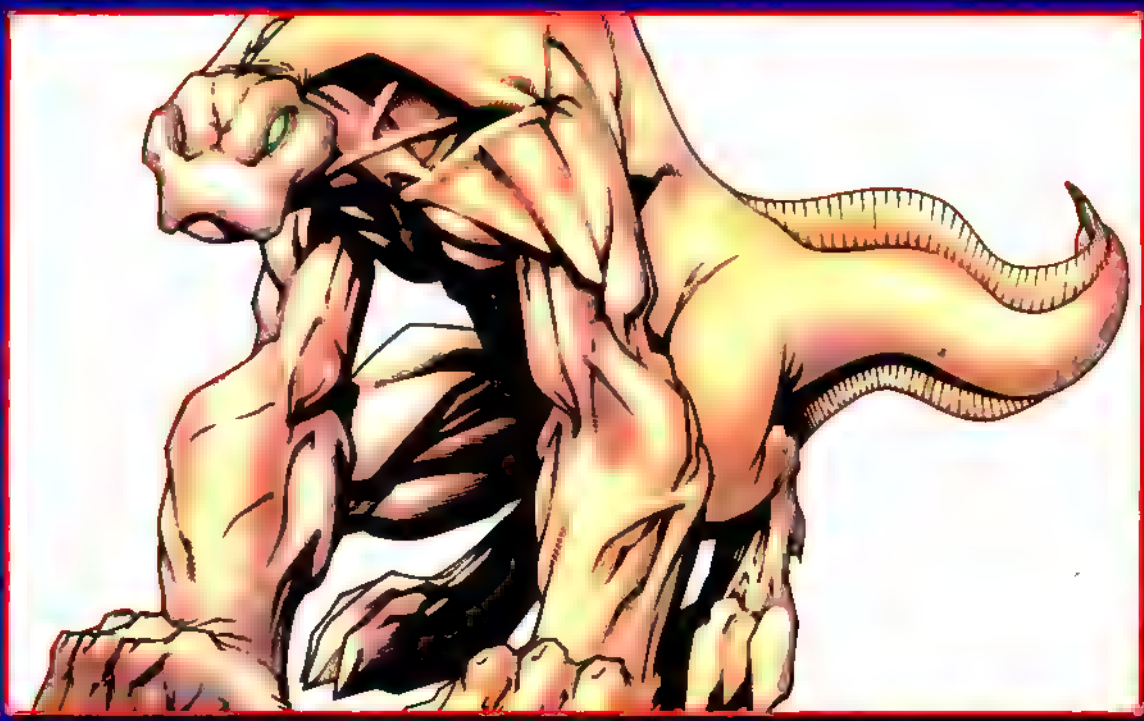
FUNÇÃO SECUNDÁRIA: estação de distribuição de força. As esferas drenam energia da Cascata Energética Triturante para abastecer sociedades espalhadas pelo universo.

Nada se sabe sobre a criação da Fornalha ou sua função original. As instalações foram descobertas milênios atrás pelos clérigos, que hoje fazem sua manutenção.

TECNOLOGIA: nanossentinelas são injetados na corrente sanguínea dos detentos para policiar a população. Qualquer prisioneiro que tenta fugir é paralisado ou morto por eles.

BANCO DE DADOS DA PRISÃO UX-73
PERFIL DOS INTERNOS

PREAK



NOME: PREAK

SEXO: ANDRÓGINO COM TRAÇOS COMPORTAMENTAIS MASCULINOS

ESPÉCIE: Panspermiano

LUGAR DE ORIGEM: concebido por meio de engenharia genética pelos Configuradores Prelagonos da Nebulosa do Berador (aniquilada e saqueada durante a grande cruzada revolucionária)

IDADE: 10

AVALIAÇÃO DE AMEAÇA: perigoso. Não deve ser agredido ou exposto a força traumática sob hipótese alguma. Todos os protocolos de contenção e submissão devem ser baseados em meios elétricos ou químicos.

PODERES/HABILIDADES: força superior. Qualquer impacto leva Preak a se duplicar num segundo Preak do igual tamanho, força e intelecto. Depois que os replicantes tiverem seu emprego concluído, podem sobreviver por conta própria ou ser reabsorvidos pela entidade primária. O número de multiplicações possíveis ainda não foi determinado — soube-se que um único panspermiano gerou milhares de cópias.*

* O alto comando da Onda de Aniquilação proíbe toda e qualquer experimentação envolvendo multiplicação de panspermiano depois que uma praga de replicantes desse espécie forçou a Onda de Aniquilação a bombardear e arrancar de sua órbita o planetóide-experimental UX-79.

DOSSIÊ: A informação mais confiável recolhida antes da completa destruição da Nebulosa do Berador e do genocídio dos Configuradores Prelagonos indicam que os panspermianos como Preak foram geneticamente elaborados a partir de uma forma de vida baseada em silício, empregada primariamente como besta de carga no sistema Prelagono.

Os panspermianos foram projetados para serem extremamente adaptáveis e destituídos de questões reprodutivas, tais como gênero, gravidez e gestação. Foram projetados para sobreviver sob quaisquer circunstâncias e garantir mão-de-obra e soldados de nível básico a um custo muito baixo. É sabido que os panspermianos têm força sobrenatural, carapaça quase indestrutível e capacidade de comunicação limitada e tediosa.

Todos os panspermianos são essencialmente gêmeos idênticos, e supõe-se que Preak não seja diferente de qualquer outro membro de sua espécie, talvez até mesmo partilhando recordações de sua forma original, a partir da qual se replicou.

Os panspermianos foram gerados para ter inteligência mínima e subserviência máxima. Apreciam até mesmo as mais triviais interações sociais — não rara alguns chegam a agradecer seus torturadores —, um traço acrescido a suas mentes a fim de torná-los subordinados mais eficazes. São considerados, no geral, uma espécie trivial e sem interesse, com pouco uso além de seu destino inicial.

GABRIEL, O ANDARILHO DOS CÉUS

ASSUNTO: ANDARILHO DOS CÉUS (andróide)

GRAU DE AMEAÇA: Como ARAUTO de GALACTUS: UNIVERSAL / ATUALMENTE: ZERO.

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: originalmente cidadão de Xandar, do Sistema Trauta, Galáxia de Andrômeda. Depois de morrer, sua consciência foi transferida por Galactus para uma réplica andróide.

INDICIAMENTO: Participação em genocídios globais.

QUADRANTE DE CRIMES: como Arauto: Via Láctea, Galáxia de Andrômeda

GRAU DE AMEAÇA: *como ARAUTO: Universal/atualmente:* Zero

Embora não seja mais arauto de Galactus, é possível que, caso se ele novamente se Devorador de Mundos e sua mente for manipulada, ele possa se tornar uma ameaça para o universo.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

- Algumas culturas acreditam que Galactus e seu arauto são parte da ordem natural das coisas. A Tropa Nova não concorda. Se Gabriel voltar para o lado do Devorador de Mundos, a Mente Global hesitantemente aprovará sua captura ou destruição por quaisquer métodos necessários.
- Se capturado, a Mente Global recomenda desligar o Andarilho dos Céus e desmantelá-lo.

HABILIDADES NATURAIS:

PODER CÓSMICO: Imbuído do Poder Cósmico, Gabriel pode canalizar e manipular enormes quantidades de energia cósmica. Usa este poder para fazer brotar um par de "asas" douradas e escarlates de suas costas, o que lhe permite voar a velocidades inacreditáveis.

CORPO ANDRÓIDE: o Andarilho dos Céus não requer alimentação de qualquer espécie. Combinado com o poder cósmico, seu corpo andróide pode resistir a graves danos físicos.

HISTÓRICO:

Gabriel Lan era capitão de uma nave exploradora de Xandar e oficial condecorado quando Galactus pediu que se tornasse seu segundo arauto. Lan prontamente aceitou e se transformou, por meio do poder cósmico, no Andarilho dos Céus.

O Andarilho serviu Galactus fielmente por anos, dando fim à própria vida para proteger o gigante de um ataque empreendido pelos Ovóides. Fraco demais para ressuscitar Gabriel, Galactus transferiu a consciência de seu arauto moribundo para uma réplica andróide.

Infelizmente, embora as recordações de sua vida como arauto tenham se mantido intactas, a paixão que colorira sua existência deixou de existir. Galactus decidiu enviar o andróide para a Terra a fim de reconvocar seu arauto original, o Surfista Prateado. O Surfista recusou a oferta e aparentemente destruiu Gabriel.

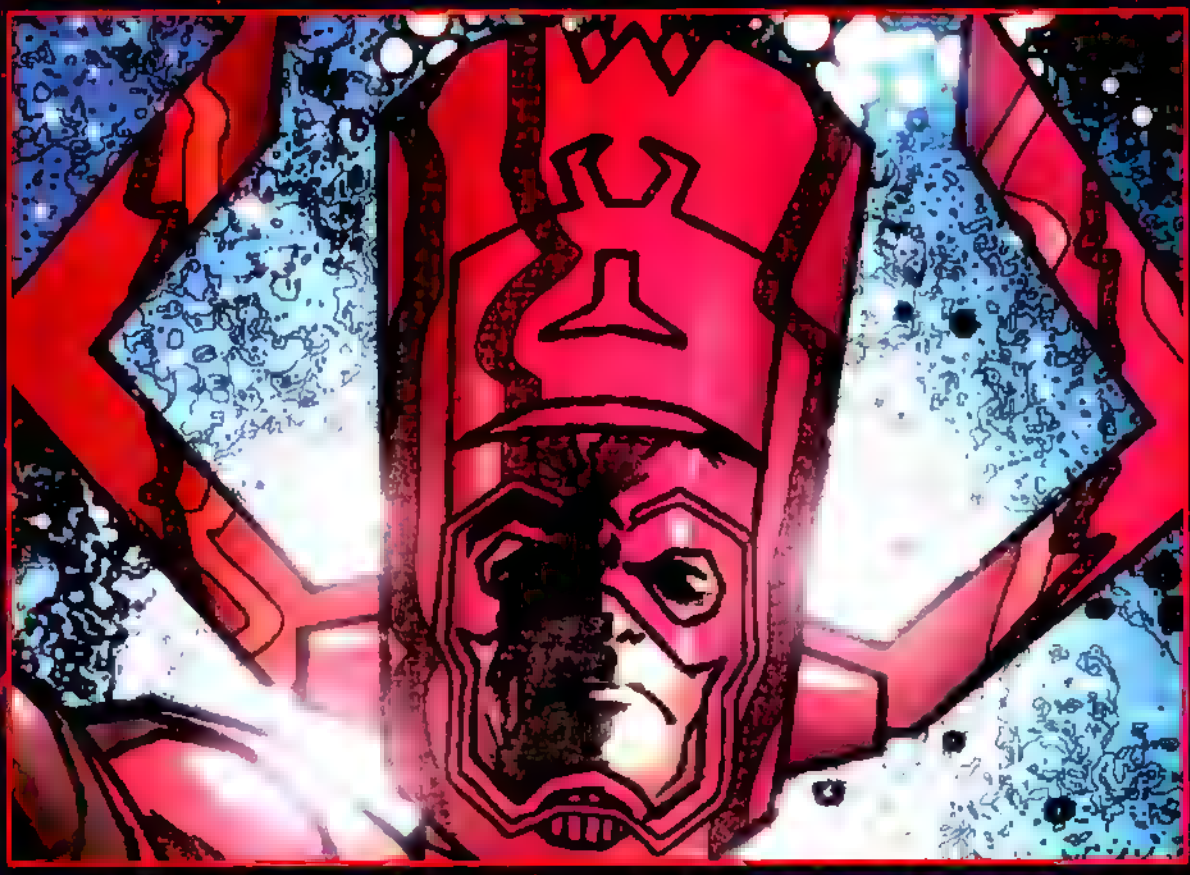
Há relatos não confirmados de que o Andarilho dos Céus voltou a aparecer uma vez mais após o surgimento da Onda da Aniquilação na Galáxia de Andrômeda. E se, em seu retorno, esta versão andróide de Gabriel estiver vingando as almas perdidas de Xandar, a Mente Global lhe deseja muita sorte.

MENTE GLOBAL DE XANDAR

TROPA NOVA

BANCO DE DADOS

GALACTUS



ASSUNTO: GALACTUS

GRAU DE AMEAÇA: UNIVERSAL

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: móvel e extremamente perigoso.

INDICIAMENTO: genocídio global, destruição de mundos.

QUADRANTE DE CRIMES: todas as galáxias relataram genocídios promovidos por Galactus.

GRAU DE AMEAÇA (Expandida): GLOBAL/UNIVERSAL
A Tropa Nova considera Galactus uma ameaça em escala universal e não uma parte natural do universo. A Tropa auxiliará qualquer planeta que solicitar ajuda. Se isso incluir evacuação ou confronto com o próprio Galactus, caberá à Mente Global decidir.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:
A Mente Global considera execução uma solução aceitável, mas improvável, por parte da Tropa Nova. A ser considerado: Galactus está mais vulnerável entre as alimentações. A Mente Global sugeriu a possibilidade de atrair Galactus para um mundo e destruí-lo antes que ele tenha chance de se alimentar, deixando-o com pouca energia para repelir um ataque em larga escala.

HABILIDADES NATURAIS:

Poder cósmico: Galactus possui poder cósmico além de qualquer mensuração. Ele é capaz de converter matéria em energia, projetar energia com enorme força de impacto, teleportar objetos através do espaço ou do tempo, e produzir telas de energia e campos de força invencíveis.

Telepatia: capaz de sondar os pensamentos de qualquer mente com que já se deparou, não importa quão alienígena ou avançado.

Armadura: Galactus traja uma armadura construída a partir de metal extraterrestre desconhecido que, segundo rumores, ajuda a regular e controlar sua energia pessoal.

Arautos: Galactus normalmente faz-se acompanhar de um arauto, que recebe uma fração do poder cósmico a fim de vasculhar o espaço em busca de planetas adequados para saciar sua fome.

FRAQUEZAS:

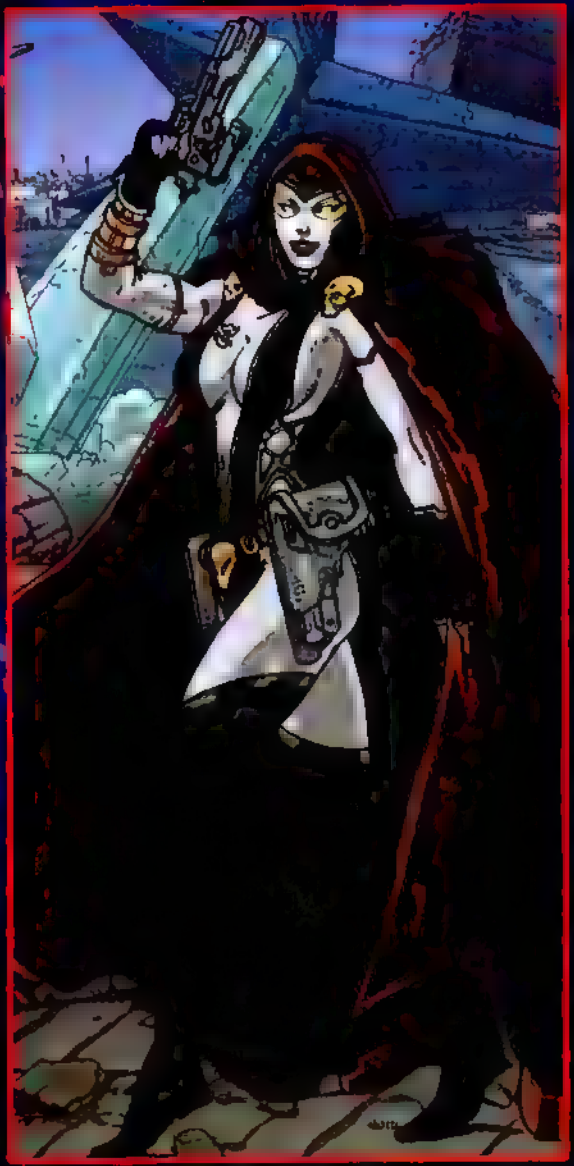
Fome: Galactus requer energias que só podem ser obtidas de um certo tipo de planeta a fim de manter sua existência. Ao que parece, necessita se alimentar a cada mês.

HISTÓRICO: Galactus é o único sobrevivente do universo que existiu antes deste. Ele sobreviveu ao Big Bang envolto num ovo cósmico.

Ele é o ser mais temido do Universo. Necessitando devorar mundos inteiros para saciar sua fome e manter o poder cósmico, Galactus já deu cabo de inúmeras civilizações e devorou o mesmo tanto de planetas.

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

GAMORA



GRAU DE AMEAÇA: URBANA/LOCAL

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: ZEN-WHOBERI, Sistema Silicano da Via Láctea.

INDICIAMENTOS: genocídio, escravidão, assassinato em massa, crimes contra a paz

GRAU DE AMEAÇA: local/assassina (Expandido). Gamora é uma assassina altamente qualificada. Auxiliou Adam Warlock e foi integrante da Guarda da Infinito.

CONTENÇÃO & PROCEDIMENTOS DE REABILITAÇÃO:

- Gamora é uma assassina altamente qualificada, aprimorada e treinada por Thanos. Até o momento, empregou tais habilidades para o bem. A Mente Global continuará a monitorá-la.
- Embora uma porcentagem da Mente Global acredite que Gamora deva ser capturada e submetida a tratamento psicológico, bem como a aprofundado estudo devido à sua criação única nas mãos de Thanos, uma porcentagem mais elevada acredita que deva permanecer livre, a fim de que continue a resistir a seus impetos malignos.

HABILIDADES NATURAIS: Gamora não possui superpoderes, mas é uma assassina de mais alta destreza. É habilidosa no manuseio de inúmeras armas e em técnicas de combate corpo a corpo. É também extremamente capacitada em infiltrações sigilosas.

ADAGA: Gamora porta uma adaga que atemoriza até mesmo Thanos. As propriedades da adaga são desconhecidas, mas a Mente Global gostaria de estudá-la para possível duplicação.

HISTÓRICO: Rumores sugerem que Thanos seqüestrou Gamora, ainda na tenra infância, de um futuro no qual seu povo, os zen-whoberianos, foi chacinado. Ele a trouxe de volta no tempo cerca de duas décadas antes da extinção de sua espécie e a treinou para se tornar uma assassina de primeira linha. Thanos planejava usar Gamora para impedir Magus de destruir os zen-whoberianos, mas principalmente para impedir que Magus se tornasse um rival para seu poder. Gamora sofreu lavagem cerebral para não entender a horrível natureza das ações que teria de cometer; ela e Thanos conseguiram deter Magus. No entanto, Gamora escapou do jugo de Thanos e aliou-se ao inimigo do titã, Adam Warlock. Voltando para Thanos e descobrindo que sua intenção era destruir o universo, Gamora tentou assassinar o titã. Fracassou e foi ferida.

O corpo moribundo de Gamora foi descoberto por Warlock, que a ressuscitou para lutar ao seu lado. Ela se uniu a Warlock como parte de sua Guarda do Infinito e controlou uma das Jóias do Infinito, mas com o tempo deixou o grupo.

Gamora partiu para Godthab Ômega e criou uma seita de mulheres militaristas chamada "As Graças". Hoje, ela busca fazer jus à sua reputação como uma das mulheres mais perigosas do universo.

GLORIAN

ASSUNTO: GLORIAN, THOMAS GIDEON
GRAU DE AMEAÇA: CIDADE
LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: móvel pelo universo.
INDICIAMENTO: alteração de realidade.
QUADRANTE DE CRIME: Via Láctea.

GRAU DE AMEAÇA: (Expandido) CIDADE
Glorian passou seus dias como Modificador da Realidade executando pequenas ações de poucas consequências em seu planeta natal, a Terra. Embora não seja tão poderoso quanto seu mentor, o Moldador de Mundos, ele demonstrou capacidade de aprimorar seus poderes de alteração. Seu entusiasmo por suas novas habilidades é um perigo. Pode deixá-lo negligente.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

- A Mente Global considera Glorian mais um incômodo do que uma ameaça real devido ao grau de seus talentos de alteração. Ele não é tão poderoso quanto seu mentor, o Moldador de Mundos, mas é possível que, com o tempo, possa adquirir um grau maior de controle. Com o registro de outros terráqueos que foram agraciados com poderes cósmicos, talvez seja mais seguro neutralizá-lo agora.
- É desejo da Mente Global que Glorian tenha voltado às suas raízes terrestres e aberto mão de seus poderes. Caso contrário, recomenda-se que ele seja privado de seus dons e devolvido à Terra.

HABILIDADES NATURAIS:
Alteração de realidade:
Glorian é capaz de reestruturar bolsões de realidade a seu bel-prazer. Pode transformar cerca de quinze quilômetros terrestres por dia. Embora a mudança seja suficientemente real, ela é frequentemente considerada uma ilusão, pois a reestruturação é apenas temporária. Muito cuidado: a nova realidade não é ilusão e o resultado de sua transformação pode ser perigoso.

Pontes hiperespaciais:
Glorian é capaz de atravessar mundos e universos criando pontes hiperespaciais, chamadas por muitos de "pontes de arco-íris", nas quais transita em velocidade subluz.

HISTÓRICO:
Thomas Gideon, filho de um rico negociante terrestre, foi gravemente ferido num acidente de avião provocado por uma primitiva explosão nuclear. Thomas teve diagnosticado envenenamento por radiação. O pai de Thomas tentou empregar sua tragédia para reproduzir o acidente que criou o Quarteto Fantástico. Ele fracassou, sendo frustrado pelo próprio Quarteto Fantástico.
Durante a batalha, no entanto, o Moldador de Mundos apareceu e curou Thomas de sua doença fatal. Este processo de cura liberou o verdadeiro potencial de Thomas Gideon. Com sua mente

aberta de um modo que a maioria dos terrestres não poderia compreender, Glorian empenhou-se em aprender tudo sobre os dons de alteração de realidade do Moldador.
Diferente do Moldador, que é frio e sem imaginação alguma, Gideon é, de corpo e alma, um terrestre, com todas as suas curiosidades e fragilidades. Glorian tentou ajudar o monstro conhecido como Hulk (veja Bruce Banner), mas o esforço fracassou completamente. Ele foi visto pela última vez na Terra, ajudando um grupo de jovens mutantes perdidos no mar.
O que aconteceria se um ser com o poder do Moldador fosse suscetível às necessidades e anseios da Terra? Embora seus motivos possam ser puros, uma coisa é sempre preocupante nos terráqueos — suas emoções sempre comprometem seus atos.

MENTE GLOBAL DE XANDAR

TROPA NOVA

BANCO DE DADOS

IMPÉRIO KREE

ASSUNTO: IMPÉRIO KREE

PLANETA E SISTEMA DE ORIGEM: Hala, no Sistema Pama

GALÁXIA: Grande Nuvem de Magalhães

PLANETAS: os krees estão atualmente tentando recuperar e expandir seu império após um período sob controle shiar.

RAÇAS: krees azuis, krees rosados (recentemente, muitos dos krees rosados submeteram-se à transformação e se tornaram azuis).

POPULAÇÃO: composta de krees e de uma infinidade de planetas que formam o novo Império Kree.

LÍDER/ESTRUTURA POLÍTICA: os krees têm uma ditadura militar regida por um computador orgânico, a Inteligência Suprema — um cérebro gigantesco que agrega as maiores mentes militares do povo kree. A soberania da Inteligência Suprema foi posta em cheque desde que a dinastia regente de Hala, a Casa de Fiyero, almeja o controle do governo. A dinastia Fiyero conseguiu amealhar controle suficiente para transformar em fora-da-lei muitos oficiais. O atual paradeiro e condição da Inteligência Suprema ainda são desconhecidos.

CICLO DE VIDA, POPULAÇÃO E EVOLUÇÃO: O ciclo vital dos krees é semelhante ao de incontáveis mundos com seres humanóides, inclusive a Terra. Ao que parece, os krees alcançaram o limite de seu progresso evolucionário. Inicialmente, num esforço para evoluir, eles geraram outras espécies, produzindo krees de pele rosada. Com o tempo, os krees rosados tornaram-se a maioria da população.

CAPACIDADE MILITAR: anteriormente muito avançada. Sob a Dinastia Fiyero, desconhecida.

TAXA DE AMEAÇA BÉLICA: elevada

- Os krees possuem tecnologia de camuflagem.
- Sendo uma sociedade militar, têm uma classe de soldados de elite chamados acusadores, que servem como sistema judiciário e combatentes superqualificados.* Esses acusadores são normalmente acompanhados ou precedidos por robôs Vigilantes, empregados para manter os mundos krees sob vigilância. Tanto os acusadores quanto os vigilantes não devem ser vistos como ameaças menores. Para derrotá-los, seriam necessários inúmeros membros da Tropa Nova.
- *Adendo:* os krees são cruciais na batalha contra a Onda de Aniquilação.

INIMIGOS PRINCIPAIS: skrulls, terrestres, shiars.

HISTÓRIA:

Os krees são uma raça humanóide criadora de um vasto império, que ocupa cerca de mil mundos na Grande Nuvem de Magalhães.

Originalmente de pele azulada, os krees iniciaram seu império há cerca de um milhão de anos, aproximadamente cem anos depois de seu primeiro contato com seus inimigos interestelares, os skrulls. Os skrulls, na época, tentavam forjar um império galáctico com base na livre comércio e pousaram em Hala para ajudar os bárbaros nativos a avançar até um ponto em que pudessem se unir ao seu sistema.

Descobrindo que Hala contava com duas formas de vida igualmente inteligentes — os humanóides krees e os vegetais cotatis —, os skrulls propuseram um teste para determinar qual raça era a mais dotada de méritos. Os krees perderam. Enfurecidos, seus delegados assassinaram os skrulls e os cotatis e tomaram posse da nave estelar skrull e de sua tecnologia avançada.

Depois de dominar toda aquela tecnologia, empreenderam um ataque ao império de seus benfeitores e arremessaram os pacíficos skrulls num conflito que durou milhares de anos e persiste até os dias de hoje.

Os krees são devotados à expansão de seu império.

MENTE GLOBAL DE XANDAR

TROPA NOVA

BANCO DE DADOS

IMPÉRIO SKRULL

ASSUNTO: IMPÉRIO SKRULL

PLANETA E SISTEMA DE ORIGEM: Skrullos, no Sistema Drax

GALÁXIA: Andrômeda

PLANETAS: cerca de mil planetas faziam parte do Império Skrull antes da destruição do Mundo Imperial, também conhecido como Tarnax IV, por Galactus.

RAÇAS: sob o comando skrull, o império é composto por uma grande variedade de raças galácticas espalhadas pela Galáxia de Andrômeda.

POPULAÇÃO: anteriormente envolvida numa guerra civil/atualmente sendo submetido a enorme cataclisma populacional devido a ataques da Onda de Aniquilação.

LÍDER/ESTRUTURA POLÍTICA: atualmente, anarquia. Desde o colapso do império, nenhum líder ou corpo governamental assumiu o controle da Galáxia de Andrômeda. Devido ao caos e à guerra civil que se seguiram à destruição do Mundo Imperial, não sabemos quantos dos quase mil mundos ainda se consideram parte do Império Skrull. Alguns desses planetas podem, na verdade, ser governados por líderes militares skrulls dissidentes que se declararam soberanos de seus setores. Nos planetas leais, os governadores aguardam a vinda do próximo imperador skrull. No entanto, a maioria dos mundos skrulls é controlada militarmente e está envolvida em conflitos com seus vizinhos.

HABILIDADES NATURAIS:

Todos os membros da raça skrull são transmorfos.

CICLO DE VIDA DA POPULAÇÃO: os skrull são répteis, mas têm certas características mamíferas, tais como pêlos e glândulas mamárias. Recém-nascidos eclodem de ovos, mas são cuidados por suas mães. Sua idade média é de 210 anos. Recentemente, alguns skrulls sofreram mutações, desenvolvendo outras habilidades.

CAPACIDADE MILITAR: altamente avançada

TAXA DE AMEAÇA BÉLICA: elevada

Os skrulls não apenas são uma espécie agressiva e conquistadora, como têm tecnologia para municiar sua natureza hostil. Desde a guerra civil, parecem estar mais preocupados em pôr seus próprios mundos em ordem.

A grande vantagem dos skrulls é sua capacidade de adentrar um sistema sem chamar atenção, usando seus dons transmorfos. A cultura skrull não parece disposta ou ter a paciência necessária para empregar esses dons ao máximo, dependendo em grande parte da força bruta e da tecnologia avançada. Embora frequentemente resulte em sucesso, essa tendência não conseguiu subjugar muitos mundos, inclusive Xandar e a Terra.

A aparição de agentes skrulls em mundos por todo o universo é lugar-comum. Membros do Tropa Nova são convocados para investigar se a alguma sociedade foi completamente infiltrada, sem seu conhecimento, e encontra-se ameaçada.

Monitoria constante da situação é essencial. Diferente da maioria das civilizações antigas, o Império Skrull não é pacífico.

INIMIGOS PRIMÁRIOS: krees, terrestres, xandarianos.

HISTÓRIA:

O Império Skrull é o mais velho império interestelar da Galáxia de Andrômeda. A raça skrull teve origem no planeta Skrullos, no sistema Drax, centenas de milhões de anos atrás. Nos primórdios de seu desenvolvimento, uma antiga e poderosa raça de gigantes chamados Celestiais realizou experiências com os skrulls.

Seu experimentos resultaram em três ramos genéticos distintos. Os ramos normal e eterno foram chacinados por um terceiro, chamado deviante. Os deviantes, agora conhecidos como skrulls, possuem o dom de alterar de tamanho, forma e cor, habilidades que possuem até hoje. É possível que, por causa da manipulação genética dos Celestiais, os skrulls jamais encontrem paz.

Milhões de anos atrás, os skrulls começaram a viajar pelo universo, aventurando-se para fora da Galáxia de Andrômeda e penetrando nas adjacentes Nuvens de Magalhães e Via Láctea. Foi numa dessas viagens que eles descobriram o mundo natal dos krees, Hala.

Os skrulls enviaram representantes para oferecer sua tecnologia ao mundo kree e se depararam com duas raças avançadas no planeta: os cotatis e os krees. Após uma competição entre elas, os skrulls consideraram os cotatis mais dignos. Sentindo-se desrespeitado, o embaixador kree assassinou tanto o embaixador cotati quanto o embaixador skrull e os krees roubaram a espaçonave skrull e sua tecnologia.

Quando os skrulls foram alertados do ataque, os krees haviam dominado a tecnologia e a estavam usando para atacar postos avançados skrulls em toda a Galáxia de Andrômeda. Assim teve início a Guerra Kree-Skrull. A animosidade entre as duas espécies continua até os dias de hoje.

Por fim, milhares de anos depois, a capital do Império Skrull mudou-se para Tarnax IV, renomeado para Mundo Imperial, um planeta com localização mais central do que Skrullos. Essa decisão acabou em tragédia quando o devorador de mundos, Galactus, destruiu o Mundo Imperial para consumir suas energias. Este desastre lançou o Império Skrull num retrocesso que durou anos. Sem um regente legítimo, o império envolveu-se numa guerra civil, com muitos governadores lutando pelo direito de se tornar o novo imperador.

Hoje, os skrulls, como muitas civilizações no universo, estão envolvidos num conflito com a Onda de Aniquilação. Enquanto muitos imaginem que os skrulls teriam a tecnologia, os recursos e o poder de fogo para resistir à maioria das invasões, parece que eles podem estar fragmentados demais para resistir ao poder da Onda de Aniquilação.

Os líderes guerreiros ainda não se uniram e, enquanto isso, a força invasora avança pelo Império Skrull. Esta onda "genocida" criou o clima político adequado para levar novos líderes a posições de poder. Para isto ocorrer e o império ser salvo, é preciso que se aja rápido. Quando desta gravação, várias centenas de mundos skrulls já haviam sido destruídos.

KORATH, O PERSEGUIDOR

ASSUNTO: KORATH, O PERSEGUIDOR

GRAU DE AMEAÇA: CIDADE

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: ex-cidadão de Hala, do Império Kree, no Sistema Pama da Grande Nuvem de Magalhães. Agora, fugitivo dos kree.

INDICIAMENTOS: Crimes contra a paz, assassinato, tentativa de assassinato contra um chefe de Estado, crimes de guerra (ainda sob investigação)

QUADRANTE DE CRIMES: Galáxia de Andrômeda (ver Guerra Kree-Skrull), Via Láctea (ver Vingadores, Terra), Galáxia Shiar (ver Lilandra, Força Estelar e Rapina)

GRAU DE AMEAÇA: CIDADE (Expandido). Como perseguidor dos kree, Korath era um agressivo. Embora não seja tão poderoso quanto Ronan ou outros acusadores kree, Korath é uma séria ameaça a qualquer membro da Tropa Nova que o encontre. Não deve ser subestimado.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

- A Mente Global prefere que Korath seja sentenciado por seus crimes.
- Devido a um acordo com o Império Shiar, a Tropa Nova encaminhará Korath à Guarda Imperial por seus crimes contra a família real shiar.
- A Mente sugere a remoção dos implantes cibernéticos de Korath a fim de capturá-lo como um kree comum. O efeito potencial sobre Korath é desconhecido.

HABILIDADES NATURAIS:

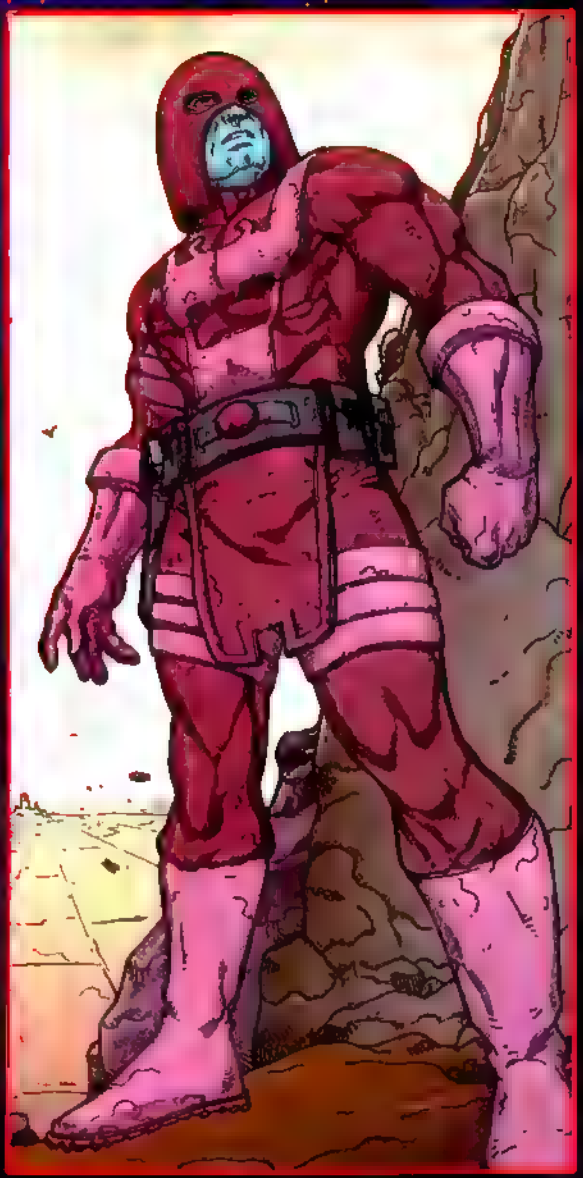
Implantes cibernéticos: O próprio Korath implantou seus aprimoramentos de perseguidor. Estas melhorias lhe concedem força e vigor, bem como sensores que podem captar uma assinatura energética e avaliar o grau de poder de um inimigo.

ARMAS CONHECIDAS:

Bastões Beta: dois bastões capazes de disparar rajadas de energia poderosas. Esses bastões são úteis apenas quando empregados em combinação com os implantes de Korath.

Armadura: a armadura de Korath garante proteção limitada contra ataques físicos ou energéticos.

HISTÓRICO: Korath-Thak era um brilhante cientista kree trabalhando no Projeto Perseguidor — uma tentativa de desenvolver superpoderes por meios artificiais empreendida pelos kree. Quando o projeto foi encerrado, acreditando estar no caminho certo, Korath continuou a realizar experimentos cibernéticos em si mesmo. Após o evidente sucesso das melhorias do Projeto Perseguidor, a Inteligência Suprema escolheu Korath e recrutou-o como membro



da Força Estelar Kree. Nessa condição, ele foi enviado para assassinar Lilandra, governante do Império Shiar. O ataque fracassou e Korath escapou à execução.

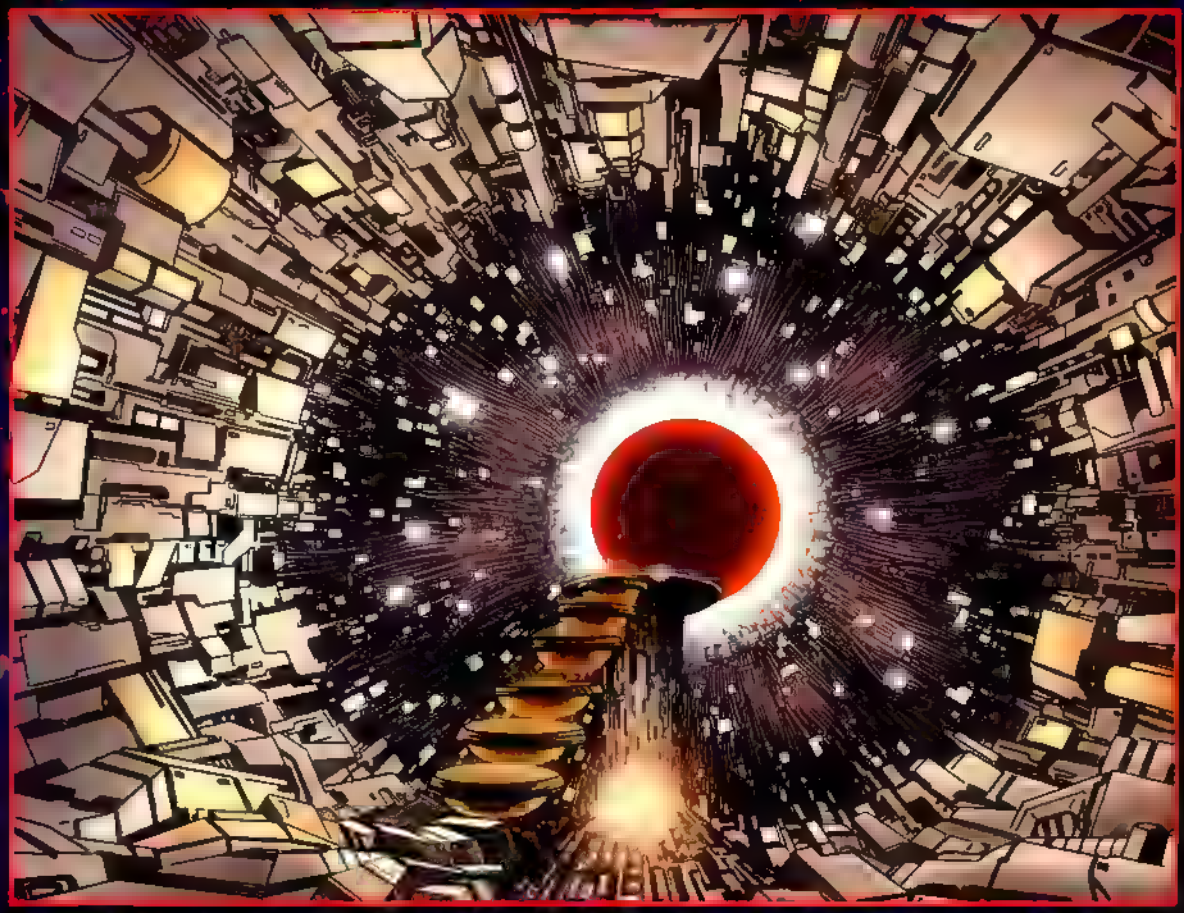
O Perseguidor retornou a Hala, mas foi considerado desertor pela Dinastia Fiyero, a nova família regente do planeta. Foi também impedido de apelar ao governador em Kree-Lar, planeta capital do Império Kree.

Korath ajudou a estabelecer um assentamento kree em Godthak Ômega com outros kree exilados pela cada vez mais poderosa Dinastia Fiyero.

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

INFORMAÇÕES E DESIGN DA BASE DE DADOS DA MENTE GLOBAL POR MIKE DAIGHT & PATRICK RICHARD

MENTE GLOBAL XANDARIANA



ASSUNTO: MENTE GLOBAL. Também reconhecido como os Computadores Vivos de Xandar.

PAPEL DA MENTE GLOBAL/XANDAR e TROPA NOVA: a Mente Global é a liderança política e espiritual dos xandarianos e da Tropa Nova. É uma consciência coletiva artificial que governa e preserva a cultura xandariana. Também porta e distribui a Força Nova.

STATUS: anteriormente localizada no Aglomerado de Xandar, no Sistema Tranta da Galáxia de Andrômeda.

ATUALMENTE: o Aglomerado de Xandar e a Tropa Nova foram destruídos. A Mente Global e a Força Nova foram descarregadas no último remanescente ativo da Tropa Nova, o operativo 11249-44396, Richard Rider, natural do planeta Terra. Esta situação deve ser resolvida o quanto antes devido à natureza instável da Força Nova e seus efeitos numa mente orgânica (ver arquivo: Gestalt Soul, Supernova).

DIRETRIZES DA (MENTE GLOBAL) TROPA NOVA

Prioridade um da Tropa Nova: defender a civilização xandariana. Adendo: Xandar sofreu um enorme cataclismo demográfico; número exato de sobreviventes é desconhecido.

Prioridade dois da Tropa Nova: proteger e salvaguardar a Mente Global Xandariana. Atualmente pondo em prática protocolo para prioridade dois. Afastando-se do Aglomerado de Xandar e buscando lugar para recalibrar e reconstituir funções.

LIDERANÇA DE XANDAR/ESTRUTURA POLÍTICA: a Mente Global servia como uma Democracia de Mente Múltipla, utilizando o conhecimento de seus cidadãos falecidos para tomar decisões por Xandar e empregar a Tropa Nova. A sobrevivência da Mente Global é crucial para todas as operações xandarianas e da Tropa Nova, uma vez que é a fonte primária de conhecimento, energia e poder em Xandar.

HABILIDADES-NATURAIS:

Força Nova: contém e controla a Força Nova, a energia cósmica que concede à Tropa Nova e a seus membros dons extraordinários.

Fornecimento da Força Nova aos membros da Tropa Nova: a Mente Global é essencial para imbuir os membros de grande valor da Tropa Nova com a Força Nova. A força garante aos membros da Tropa todas as habilidades necessárias para realizar patrulhas como protetores universais.

Biometria da cultura xandarianos: a Mente Global possui, em seus bancos de dados, toda a cultura (artes, ciências, história, tecnologia e filosofia) de Xandar.

HISTÓRIA:

A Mente Global é a fonte primária de conhecimento, energia e poder do planeta Xandar e da Tropa Nova. Os xandarianos preservaram a mente de seus irmãos falecidos, vinculando-os à Mente Global, o que garantiu um sistema de governo sem par em todo o Universo.

Os Computadores Vivos de Xandar recuperaram-se de grandes traumas no passado, mas estão no momento concentrados em seu maior desafio. A Onda de Aniquilação destruiu a maior parte de Xandar e sua Tropa Nova. A fim de se preservar, a Mente Global transferiu-se para a mente de Richard Rider. O efeito dessa transferência em Rider é desconhecido.

A Mente Global se esforça desesperadamente para calcular uma maneira de empregar a Força Nova a fim de deter a Onda de Aniquilação antes que ela possa causar mais destruição. A despeito disso, no entanto, é possível que a Força Nova não seja o bastante para impedir essa ameaça de consumir todo o universo.

MENTE GLOBAL DE XANDAR

TROPA NOVA

BANCO DE DADOS

NEBULOSA

ASSUNTO: NEBULOSA

GRAU DE AMEAÇA: CIDADE/PLANETÁRIA

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: desconhecida. Afirma ser descendente de Thanos de Titã, uma lua de Júpiter, Sistema Solar, Via Láctea.

INDICIAMENTOS: genocídio global, assassinato em massa, crimes contra a paz.

QUADRANTES DE CRIMES: Galáxia de Andrômeda, Via Láctea.

GRAU DE AMEAÇA: (Expandido) CIDADE/PLANETÁRIA

Embora não possua força física considerável, Nebulosa é detentora de genialidade que, combinada com sua insanidade e incrível tenacidade, fazem dela uma das melhores mais temíveis do universo. Foi evidenciado pela Mente Global que Nebulosa salvou o universo em pelo menos uma ocasião.

CONTENÇÃO & PROCEDIMENTOS DE REABILITAÇÃO:

- A Mente Global determinou que a execução do ser avistado é aceitável.
- A Mente Global continua a apelar à Corte Universal para que, quando aprisionada, Nebulosa seja extraditada para Xandar a fim de ser julgada por seus crimes.
- Aqueles que servem ao seu lado são considerados cúmplices e estão sujeitos à mesma punição destinada aos crimes de Nebulosa.
- ADENDO: assim como afirma ser neta de Thanos, ela também alega ser filha do genocida Zorr.

HABILIDADES NATURAIS:

Nebulosa é uma atleta soberba e brilhante estrategista.

ARMAS:

Disparadores no pulso

- Esses disparadores emitem rajadas de concussão e de calor que incineram um ser humano instantaneamente.
- Traje camaleão.
- Nebulosa usa um dispositivo que lhe permite alterar sua aparência.

HISTÓRICO:

As origens de Nebulosa antes de ela ter sequestrado o Santuário II, satélite orbital solar usado como base de operações de Thanos, são desconhecidas. Ela afirma ser neta do Titã Louco, mas há dúvidas a esse respeito. Juntamente com seu bando de piratas galácticos, Nebulosa planejou empregar o Santuário II para conquistar o Império Skrull. Caçada pelos Vingadores, da Terra, e pelo xanderiano conhecido como Senhor do Fogo, Nebulosa escapou com a ajuda de um ser onipotente chamado Beyonder.

Pouco depois, Nebulosa deparou-se com Thanos durante a busca que ele empreendia pelas Jóias do Infinito. Ele não a acolheu e supostamente a torturou. Nebulosa conseguiu escapar. Enquanto Thanos estava distraído, ela tomou posse da Manopla do Infinito. Surpreendentemente, empregou-a para restaurar tudo que Thanos havia destruído.

Nebulosa foi capturada e transferida para uma prisão em Titã. Por fim, fugiu, apenas para ser transformada numa chorgue. Mais recentemente, Nebulosa enfrentou o membro da Tropa Nova Richard Rider, alegando que ele havia assassinado seu pai, Zorr, uma afirmação sem base factual.

Rider derrotou Nebulosa, mas ela escapou novamente.

É desejo da Mente Global que Nebulosa tenha sido uma das milhões de baixas da Onda de Aniquilação.

INFORMAÇÕES E DESIGN DA BASE DE DADOS DA MENTE GLOBAL POR MIKE RACHIU & PATRICK MACHADO

NOVA

ASSUNTO: NOVA (Richard Rider, da Terra).
PATENTE NA TROPA NOVA: Centurião Nova.
LOCALIZAÇÃO E STATUS: Sistema Solar, Via Láctea.
RECRUTADOR: Rhomann Dey (falecido).

AÇÕES DE DESTAQUE: destruição de Zarr, valor durante a Guerra Skrull, servir brevemente como Nova Primordial, salvar a Terra da Tempestade Mortal.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE: Richard Rider é um dos mais jovens e heróicos membros da Tropa Nova. Embora a maioria dos integrantes o desprezasse como impetuoso e, às vezes, desajeitado, ele demonstrou profunda determinação.

AVALIAÇÃO DA MENTE GLOBAL:

- Seu amor pela Terra é a origem de suas deficiências como membro da Tropa Nova.
- *Adendo:* depois de, sozinho, empreendido pela Onda de Aniquilação a Xandar, Rider é, no momento, o único remanescente da Tropa Nova, agindo como protetor da Mente Global, da própria Força Nova e do legado da corporação.

HABILIDADES:

FORÇA NOVA: imbuído da Força Nova, Rider pode voar, é superforte e está vinculado à própria Mente Global. Pode acessar diretamente a Força Nova, o que lhe permite abrir portais estelares, projetar rajadas de energia e liberar pulsos gravimétricos.

Adendo: Rider atualmente é o protetor da Mente Global; a Força Nova impregnou seu corpo. Isto eleva suas doses a níveis supremos.

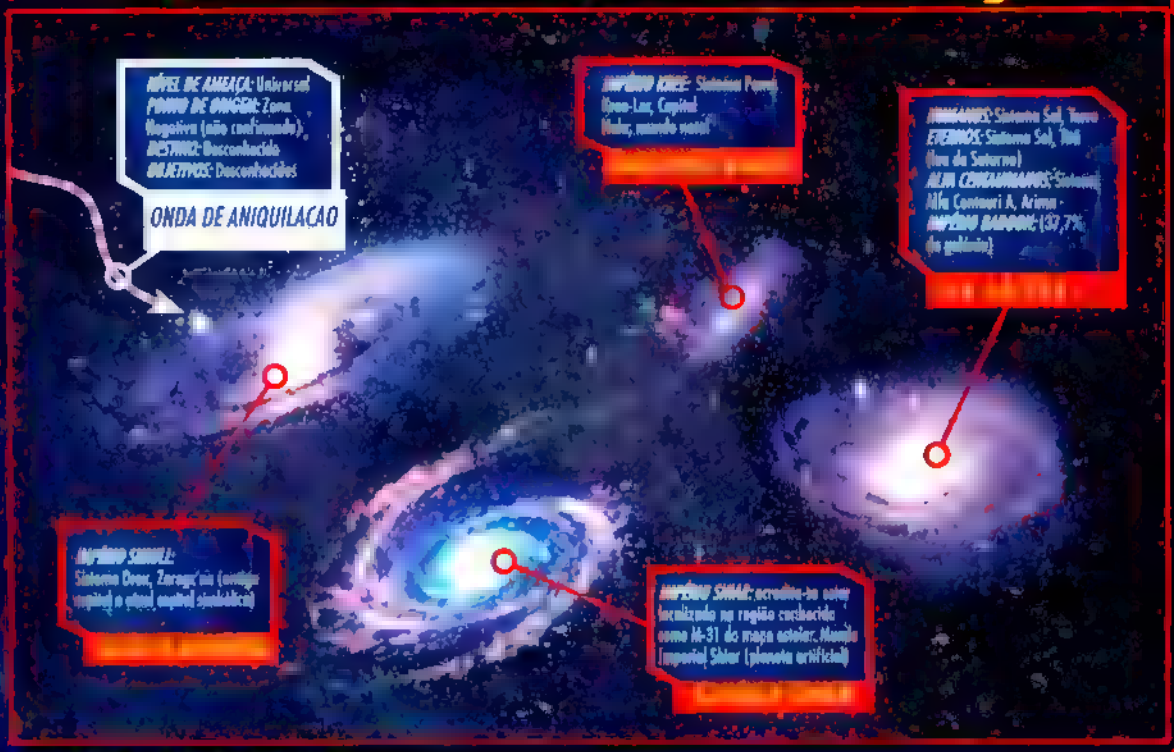
Alerta: as energias plenas da Força Nova não podem ser contidas por um hospedeiro humanóide por longos períodos sem enlouquecer o portador (ver Supernova, Garthan Saal). Um novo hospedeiro para a Mente Global e a Força Nova deve ser encontrado imediatamente antes que as faculdades mentais de Rider sejam severamente comprometidas.

UNIFORME DA TROPA NOVA: o uniforme protege Rider do vácuo do espaço e de intenso calor. Concede a ele seis horas de ar.
Adendo: o uniforme de Rider foi aprimorado pela Mente Global a fim de observar parte da energia da Força Nova num esforço para mantê-lo mentalmente estável.

HISTÓRICO: Richard Rider, um jovem terráqueo, foi escolhido ao acaso por Rhomann Dey, o último sobrevivente da Tropa Nova, para receber sua Força Nova. Dey foi morto em batalha contra o pirata intergaláctico Zarr, derrotado pela dupla. O jovem foi convocado a comparecer em Xandar, lar da extinta Tropa Nova, e foi essencial na luta para repelir um ataque alienígena a Xandar e restabelecer a Tropa Nova. Rider serviu à corporação até o período de licença em que fez parte dos Novos Guerreiros na Terra. A Mente Global considera infantis muitas de suas atividades. Todos os soldados da Tropa Nova foram chamados de volta a Xandar depois do misteriosa destruição da Fornalha, na Cascata Energética Triturante. Ao que parece, Rider foi o único sobrevivente do ataque-surpresa da Onda de Aniquilação, e é agora o protetor do legado da Tropa Nova e da própria Mente Global.

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

ONDA DE ANIQUILAÇÃO



GALÁXIA DE ANDRÔMEDA

IMPÉRIO SKRULL: constituído por quase mil mundos, o Império Skrull era uma monarquia totalitária regida por um imperador ou imperatriz. Recentemente, o Mundo Imperial Skrull, sua capital, foi consumido por Galactus, levando o império a um estado de instabilidade, com várias pretensos rogantes disputando o cargo de imperador.

Zaragoza é o atual centro cultural do Império Skrull.

No momento, a Onda de Aniquilação viaja através da Galáxia de Andrômeda e parece ser apenas uma questão de tempo até que alcance o Império Skrull.

OBSERVAÇÃO: os skrulls são agora governados por um sistema de líderes militares que controlam vastos territórios. A maioria deles mantém, na melhor das hipóteses, relações pouco amistosas com seus vizinhos.

OBSERVAÇÃO: se colocassem de lado suas diferenças, os líderes militares skrulls poderiam ser capazes de deter a Onda de Aniquilação. Não ocorrendo tal união, eles serão destruídos.

GRANDE NUVEM DE MAGALHÃES

IMPÉRIO KREE: espalhado por mais de mil mundos, o Império Kree era governado como uma ditadura militar pela computador orgânico conhecido como Inteligência Suprema.

Aparentemente, houve algum tipo de mudança política de grande porte no governo kree. Kree-Lar, a capital, está sob pesadas críticas, enquanto a nova dinastia reagente de Hala, o mundo natal kree, clama por uma revolução. No momento, não há dados suficientes para determinar se o povo kree está ou não preparado para esse tipo de mudança radical.

Não se sabe ao certo se a Onda de Aniquilação atacará o Império Kree. Até o presente data, traçando uma linha a partir da Cascata Energética Triturante e seguindo o curso atual da Onda, é provável que ela e os krees entrem em conflito.

VIA LÁCTEA

ALPHA CENTAURI: é um planeta pacífico e de guerreiros honrados. Se convocado, pode se provar um aliado útil.

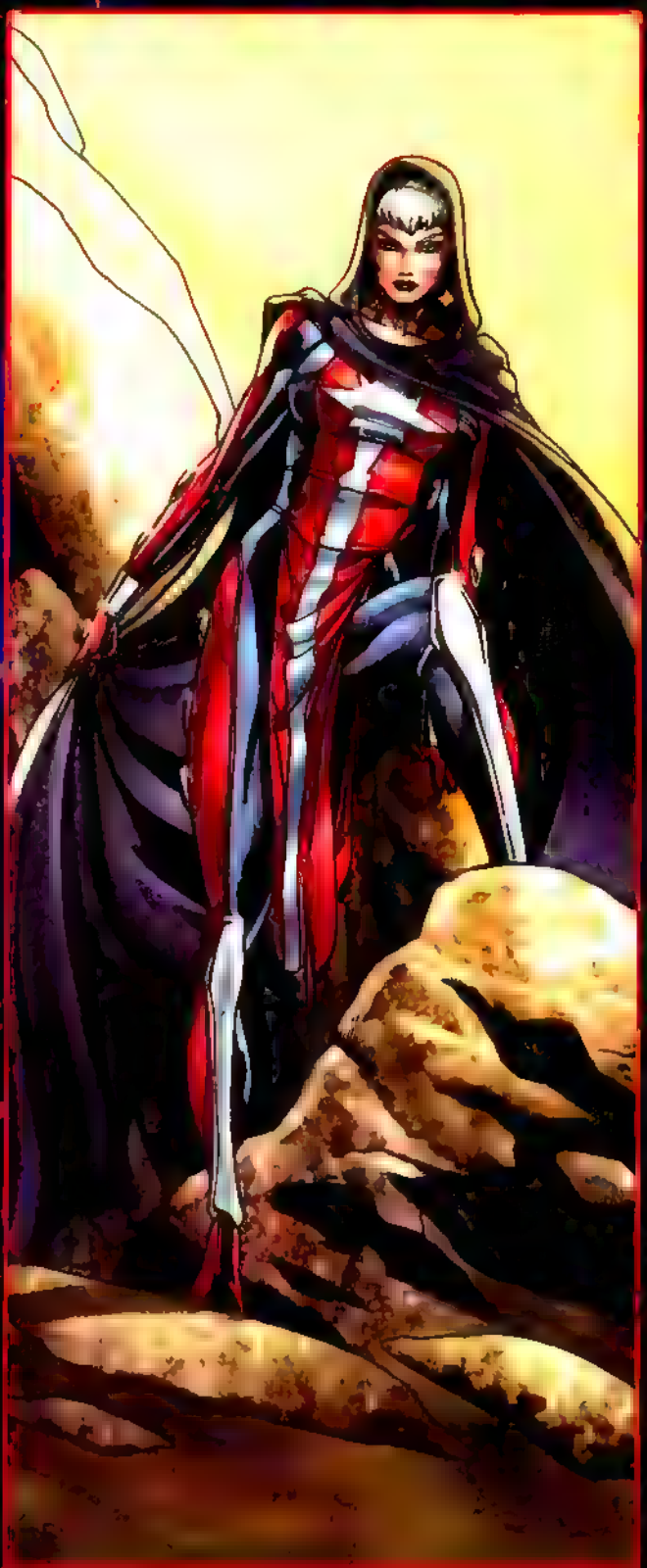
TERRA: constituída por múltiplos governos fragmentados, a Terra só representa uma ameaça ao resto do universo em virtude de enorme abundância de superseres que lá vivem. Recentemente, um evento ocorreu e perda de poderes numa vasta parcela de sua população mutante, tornando o planeta um inimigo bem menos formidável.

Aparentemente, a Terra está na rota da Onda de Aniquilação. Para alcançar o planeta, no entanto, a Onda tem de atravessar o coração do Império Skrull, passar por uma vasta área do território kree e por boa parte da Via Láctea.

Com sua recente perda de mutantes superpoderosos, a Terra dificilmente será capaz de se defender se a Onda de Aniquilação chegar.

ETERNOS/TITÃS: a misteriosa raça dos titãs tem como base o sistema solar da Terra.

PHYLA



ASSUNTO: PHYLA-VELL (Phyla), vulgo Capitã Marvel.

LOCALIZAÇÃO E STATUS: Titã, décimo quarto satélite de Saturno (Sol VI).

GRAU DE AMEAÇA: CONTINENTAL (investigação ainda em andamento)

INDICIAMENTOS: nenhum até o momento, sendo o arquivo mantido por necessidade potencial. Ainda que algumas culturas considerem a própria existência de Phyla um crime devido às circunstâncias de sua concepção, a Tropa Nova não está convencida dessas determinações. Embora adulta do ponto de vista físico e emocional, ela tem a idade cronológica de aproximadamente dois ou três anos terrestres, qualificando-a como menor em diversos sistemas jurídicos.

QUADRANTE DE CRIMES: não há.

PROCEDIMENTO DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO: Se necessário, Phyla supostamente pode ser contida por meio de confinamento de espessura suficiente para resistir a descargas energéticas prolongadas, em associação a dispositivos tradicionais de drenagem de força. Num caso crítico, as circunstâncias de sua criação implicam a possibilidade de desestabilização genética para romper a combinação artificial de sua herança dupla.

HABILIDADES NATURAIS:

- Phyla possui força superior e técnicas de combate altamente desenvolvidas.
- Pode canalizar energia cósmica com propósitos de vôo e rajadas eletromagnéticas destrutivas de natureza semitangível.
- Pode absorver/redirecionar qualquer ataque baseado em energia pura sobre sua pessoa.
- Pode manifestar consciência cósmica com resultados indeterminados.

HISTÓRICO:

Phyla-Vell é uma híbrida kree concebida por meio de engenharia genética, que combinou o DNA de sua mãe, Elysius, (Titã) com o do falecido herói kree, capitão Mar-Vell. Quando seu irmão mais velho, Genis-Vell, concebido de maneira similar, sucumbiu à insanidade, Phyla recebeu a designação informal de "Capitã Marvel" por sua mãe e foi incumbida de conter Genis.

Phyla desenvolveu um relacionamento amoroso com a aliada de Genis, Serpente de Luz (terráquea), que o acompanhou para explorar um portal de natureza temporal/dimensional/interespacial indeterminada.

Genis foi posteriormente assassinado, liberando novamente o manto do Capitão Marvel.

BANCO DE DADOS DA PRISÃO UX-73
PERFIL DOS INTERNOS

PRAXÁGORA

NOME: PRAXÁGORA

SEXO: FEMININO

LUGAR DE ORIGEM: Ataraxia, Aglomerado de Helicon (aniquilado durante a quinta incursão)

IDADE: desconhecida.

AVALIAÇÃO DE AMEAÇA: extremamente perigosa. É fundamental a prisão em solitária e o protocolo de submissão em alto nível.

PODERES/HABILIDADES: vôo. Força transcendental. Inteligência, pensamento e aprendizado acelerados. Telepatia com máquinas. Geração e controle de plasma superaquecido.

DOSSIÊ: o ser conhecido apenas como Praxágora é a última sobrevivente do ataque a Ataraxia durante a quinta e gloriosa incursão ao aglomerado de Helicon. Apesar das inúmeras tentativas de extrair informação por meio de tortura, as causas exatas e condições de sua sobrevivência continuam um mistério.

Raça de complexas máquinas vivas, os ataraxianos dominaram a tecnologia de contenção estelar, que não é apenas a pedra angular de sua civilização, mas também de sua existência. Todos os ataraxianos são energizados por uma estrela em miniatura em sua cavidade torácica.

A incrível energia de um corpo cósmico tão pequeno dá a todos os ataraxianos poderes e dons além da maioria dos seres mais ordinários, entre eles a capacidade de gerar e controlar feixes de plasma superaquecidos, que servem como defesa e arma primária.

Devido a seu incalculável poder, a sociedade ataraxiana evoluiu a um ponto em que todos os conflitos e misérias foram erradicados. Mesmo como máquinas, os ataraxianos encontraram um meio de levar uma vida em harmonia simbiótica com seu mundo natural. Ataraxia era considerado um paraíso por seus habitantes.

Immenso grau de intelecto e força física combinados numa única raça tornava os ataraxianos uma ameaça extrema à Onda de Aniquilação, e seu mundo foi destruído preventivamente. Praxágora é análoga a uma humanóide feminina de tamanho médio. Ela parece ter força e intelecto medianos para sua raça. Sua idade é estimada como relativamente jovem — menos de 10 mil anos. Como todos os ataraxianos, seu tempo de vida é estimado em milhões de anos.

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

INFORMAÇÕES E DESIGN DA BASE DE DADOS DA MENTE GLOBAL POR MIKE RAICHE & PATRICK McGRATH

QUASAR

ASSUNTO: QUASAR

LOCALIZAÇÃO E STATUS:
Wendell Vaughn, da Terra, Sistema Solar da Via Láctea. Atualmente escolta um comboio de refugiados askonianos pelo espaço.

AVALIAÇÃO DA MENTE GLOBAL:
Como muitos superseres terrestres, Quasar é atormentado pela dúvida íntima e insegurança no que concerne às suas habilidades e bloqueia-se mentalmente, impedindo a si mesmo de alcançar todo seu potencial.

Quasar acredita ter sido indicado Protetor do Universo.

GRAU DE PODER: DESCONHECIDO

Quasar possui grandes poderes, mas, como muitos terráqueos, hesita em empregar essas habilidades de maneira plena. Se isso se trata de uma fraqueza de espírito ou de um grau de restrição e controle pessoal, ainda não se sabe.

A Mente Global está compilando dados sobre seus braceletes quânticos. Por ora, a zona quântica não parece ter más intenções para com o universo.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

- Quasar é considerado uma força do bem no Universo. Não se faz necessária a detenção.
- Se Quasar se corromper, o método mais eficiente de detê-lo é separá-lo de seus braceletes quânticos. Uma vez que são conectados permanentemente a seus pulsos, a Mente Global recomenda remover seus braços.

HABILIDADES NATURAIS:
Vaughn é um terráqueo de proporções medianas.

ARMAMENTO E PARAFERNÁLIA:

Braceletes quânticos:
Os braceletes quânticos de Quasar lhe permitem controlar todas as formas de energia e gerar construtos de qualquer forma, inclusive campos de força, armas gigantes e uma armadura protetora. Os braceletes lhe permitem voar, criar portais de teleporte para dentro da zona quântica e proteger-se de ataques mentais.

Estações de monitoramento:
Quasar empregou seus braceletes quânticos para criar estações de monitoria ao redor da Via Láctea, e talvez muito além, para alertá-lo de perigos à Terra e ao resto do universo.

HISTÓRICO:

Wendell Vaughn nasceu na Terra. Como agente do grupo militar terráqueo conhecido como SHIELD, Vaughn tomou posse dos braceletes quânticos e foi recrutado pelo programa de superagentes da SHIELD.

Durante uma viagem ao espaço, Wendell desapareceu. Nesse período, ele afirma ter sido contatado por Eon, o guardião da Consciência Cósmica. Eon escolheu Quasar para ser seu guardião e o protetor do universo.

Quasar voltou à Terra e uniu-se aos Vingadores, apenas para deixar a equipe e retomar seus deveres universais. O último paradeiro conhecido de Quasar foi uma estação espacial nos extremos do Sistema Solar, onde ele monitora o cosmo contra ataques extraterrestres à Terra. Ao que tudo indica, uma das estações de monitoria de Quasar detectou a chegada da Onda de Aniquilação.

DIVISÃO DE MANUTENÇÃO E ENGENHARIA ARMADA IMPERIAL SKRULL

R'KIN

ARQUIVO PESSOAL: #6928T0GMLG

NOME: R'KIN

PATENTE: oficial não comissionado/trabalhador recrutado (contrato vitalício)

NÚMERO DE SÉRIE: 02STK-72206

RELATÓRIO: o skrull conhecido como R'Kin recebeu treinamento em engenharia geral, reparos de naves de combate e tecnologia de propulsão estelar em troca de um contrato vitalício para com a armada skrull, bem como em consideração com sua linhagem.

R'kin foi concebido pelo general N'ala pouco antes de sua morte heróica durante a campanha contra a incursão kree nos territórios de mineração da Cinturão de Harkoon.
Oficial no comando de uma força de ataque suborbital, N'ala e seus homens foram brevemente alistados para formar um batalhão liderado por Ki'rt — o Superskrull — e corajosamente deram suas vidas para que os minérios de Harkoon continuassem a fluir.

A morte do general N'ala deixou sua família em péssimas circunstâncias, e R'Kin, o mais jovem de sua sexta ninhada, foi quem mais sofreu. Ainda pequeno, não teve permissão para ser treinado para combate e teve sua admissão negada na Tropa de Espionagem Skrull devido à sua pouca força e dons reduzidos de transmorfismo.

Sem ter como se manter, R'Kin foi resgatado da mais abjeta pobreza pela Divisão de Manutenção e Engenharia, onde ofereceu toda a duração de sua vida em troca de um emprego estável e acomodações na Armada Skrull. O prodigioso intelecto de R'kin está sendo bem empregado na manutenção de naves de combate, caças e módulos de propulsão estelar da frota.

Devido à atual fragmentação da Armada, R'Kin foi absorvido pela milícia regional da baronesa S'Bak, onde continua a prestar bons serviços.

A única nódoa nos registros imperecíveis do jovem engenheiro são suas constantes tentativas de ser admitido na escola de treinamento de caças. Embora seja claro que foi considerado inadequado para o combate, o jovem skrull insiste em desviar sua atenção em tentativas de iniciar carreira como guerreiro. Caso esta tendência se mantenha, um ajuste de conduta em larga escala deva ser implementado (embora, dada sua condição física, a roda tortura possa ser suficiente para afastá-lo de suas ilusões).

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

RONAN

ASSUNTO: RONAN, O ACUSADOR

NÍVEL DE AMEAÇA: CIDADE

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: cidadão de Hala do novo Império Kree, Sistema Pama, Grande Nuvem de Magalhães.

ACUSADOR SUPREMO DOS ACUSADORES PÚBLICOS DOS KREES:
Como acusador supremo dos krees, Ronan só está abaixo da Inteligência Suprema e do ministro imperial. Compostos inteiramente de krees de pele azulada, os acusadores públicos são o corpo de manutenção da lei do império e agem como juízes, júris e executores em todos os mundos sob seu domínio. Os acusadores cumprem o severo Código Penal dos Krees, que inclui morte, exílio e lavagem cerebral como sentenças. Todos os acusadores portam um bastão cósmico e são apoiados por enormes e poderosos robôs chamados Vigilantes Krees.

INDICIAMENTO: crimes contra a paz, assassinato, crimes de guerra (requerendo mais investigações)

QUADRANTE DOS CRIMES: Galáxia de Andrômeda (ver Guerra Kree-Skrull), Via Láctea (ver Quarteto Fantástico, Terra, Inumanos, Lua), Grande Nuvem de Magalhães (ver Guerra Kree-Skrull)

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:
- A Mente Global prefere que o Ronan seja sentenciado por seus crimes.
- Privado de sua arma universal e de sua armadura, Ronan volta a ser um kree de pele azulada normal.
- ***Adendo:*** há rumores de Ronan tenha sido acusado de um crime por seu próprio povo e esteja foragido.

HABILIDADES NATURAIS:
Sem sua arma universal e armadura, Ronan tem força e dotes superiores aos de um kree comum devido ao fato de ter se submetido à transformação pelo Cristal da Eternidade.

ARMAS CONHECIDAS:

Arma Universal:
Como Supremo Acusador, Ronan porta a arma universal. Este armamento semelhante a uma marreta é capaz de manipular energias cósmicas. Ronan empregou-a para teleporte limitado, para disparar rajadas de força, reconstituir matéria, voar e criar campos de força.

Armadura:
Ronan usa um traje especial que o protege dos efeitos de seu bastão cósmico. Também lhe confere alguma proteção contra a maioria dos ataques físicos e ambientais, aumenta seu índice de força e permite que se torne invisível.

HISTÓRICO:
Ronan nasceu na aristocracia kree e foi alistado imediatamente na classe dos acusadores. Graças à sua impressionante destreza em campos de batalha durante a Guerra Kree-Skrull, foi promovido à patente de Acusador Supremo. Conhecido em todo o universo por sua ambição e duradoura crença na superioridade dos krees azuis, Ronan se ressentia de obedecer ordens de um computador como a Inteligência Suprema. Tentou um golpe de estado, mas foi derrotado. Alguns especulam que conseguiu voltar às boas graças ajudando a Inteligência Suprema a retomar o poder depois de ter sido deposta por um breve período. Recentemente, foi acusado de um crime contra o império e está atualmente foragido.

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

STELLARIS

ASSUNTO: STELLARIS

GRAU DE AMEAÇA: PLANETÁRIA

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: planeta e sistema de origem desconhecidos. Stellaris é a última integrante de sua raça, uma cultura considerada imprópria para sobrevivência pelos Celestiais.

INDICIAMENTOS: destruição de uma galáxia, genocídio, crimes contra a paz.

QUADRANTE DE CRIMES: Galáxia de Andrômeda, Via Láctea, Galáxia Negra.

GRAU DE AMEAÇA: (Expandido) PLANETÁRIA

Stellaris devotou a vida à destruição dos Celestiais, os juízes, júri e executores cósmicos, que consideraram toda a sua raça imprópria. Por causa de seu fanatismo, Stellaris é uma ameaça para todo o universo. Ela destruiu uma galáxia em busca desse objetivo.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

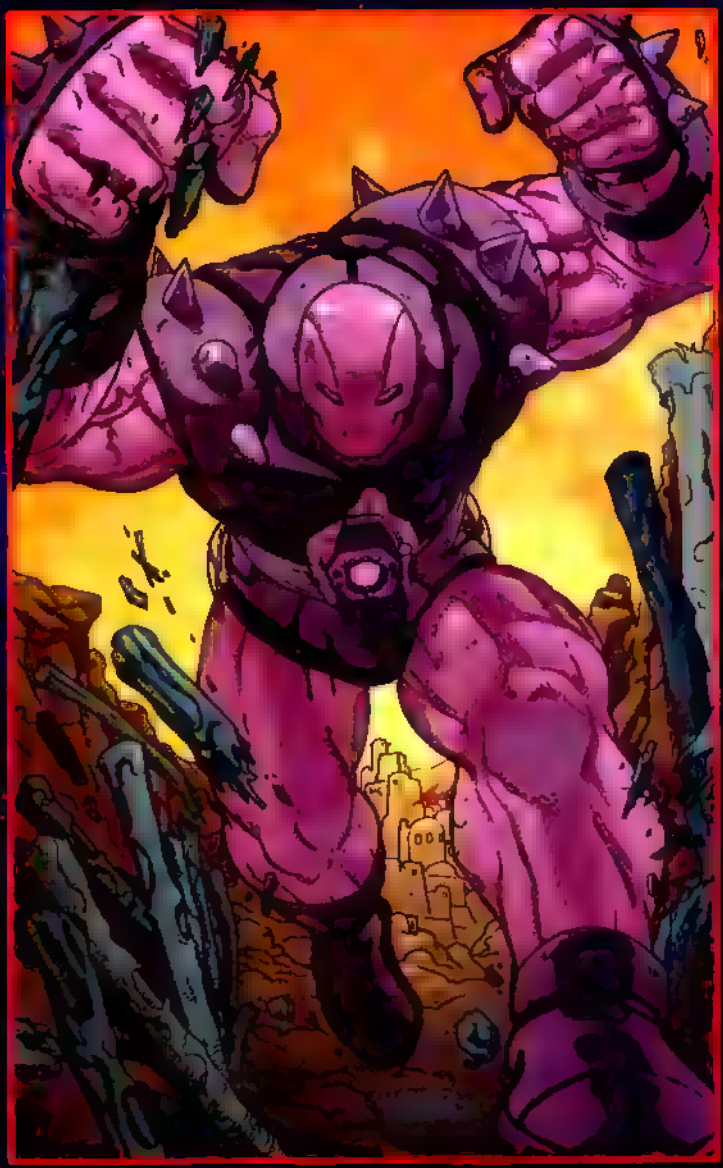
- A Mente Global considerou Stellaris e sua armadura viva perigosas demais para transitar livremente pelo Universo.
- A análise remetida à Mente Global indica que a armadura de Stellaris possa ser realmente confeccionada a partir da mesma substância usada pelos Celestiais. Destruir ou desmantelá-la talvez não seja possível. A Mente Global sugere exílio em realidade alternativa.

HABILIDADES NATURAIS:

Stellaris é uma atleta habilidosa e uma especialista em técnicas de luta de seu mundo.

Armadura Viva

- Stellaris traja uma armadura viva que lembra o vestimento dos Celestiais. Supõe-se que essa armadura contenha poder à altura de um Arauto de Galactus; no entanto, não se sabe se ela é capaz de empregar todo seu potencial.
- Stellaris pode, com a mente, fazer a armadura mudar de forma e tamanho.
- A armadura dá a Stellaris os seguintes dons:
- O sistema de armas da armadura viva dispara rajadas de força concussiva, calor intenso e rajadas sônicas.
- Vôo e viagem espacial em velocidade de dobra.
- Supõe-se que a armadura tenha mais propriedades do que as que são conhecidas.



HISTÓRICO:

Não se sabe como a mulher conhecida como Stellaris sobreviveu à decisão de "impropriedade" de sua espécie tomada pelos Celestiais, mas ela é a última de seu povo. Passou muitos anos caçando esses seres divinos, esperando implementar sua própria forma de justiça, destruindo-os de uma vez por todas.

Trajando a armadura viva, Stellaris foi avistada pela primeira vez na Terra, seguindo um arauto dos Celestiais que transmitia uma mensagem para o asgardiano Thor. Estava ansiosa para enfrentar qualquer um que tivesse lidado anteriormente com os Celestiais. Derrotada por Thor e seu comando, o também deus mitológico Hércules, Stellaris mal conseguiu escapar.

Stellaris foi dada como morta até que ela apareceu em Godthab Omega. Ela não parece se comportar de maneira coerente com suas ações anteriores. Seu grau de poder também parece reduzido.

MENTE GLOBAL DE XANDAR

TROPA NOVA

BANCO DE DADOS

SENHOR DO FOGO

ASSUNTO: SENHOR DO FOGO, anteriormente Pyrous Kril

GRAU DE AMEAÇA: como ARAUTO DE GALACTUS: UNIVERSAL / ATUALMENTE: mínimo.

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: originalmente cidadão de Xandar, do Sistema Tranta, Galáxia de Andrômeda. Também foi membro da Tropa Nova, tendo alcançado a patente de Centurião Nova pouco antes de se tornar arauto de Galactus.

INDICIAMENTO: crimes contra a paz, implicação em genocídio global.

QUADRANTE DE CRIMES: Inúmeras galáxias.

GRAU DE AMEAÇA (EXPANDIDA): COMO ARAUTO DE GALACTUS: UNIVERSAL / ATUALMENTE: MÍNIMO.

O Senhor do Fogo continua a ser uma ameaça de categoria 1 devido ao fato de possuir o poder cósmico. Desde sua demissão como Arauto de Galactus, no entanto, ele tem lutado ao lado das forças da justiça.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

• Se o Senhor do Fogo retomar o status de arauto, a Mente Global considera sua apreensão e destruição aceitáveis.

• Embora o corpo do Senhor do Fogo esteja imbuído de poder cósmico, sua mente continua a ser xandariana. É possível detê-lo com um ataque mental.

• *ADENDO:* a Mente Global sugere a possibilidade de pedir ao Senhor do Fogo que retome seu posto de direito na Tropa Nova numa tentativa de compensar os erros de seu passado e servir o universo como um mantenedor da paz.

HABILIDADES NATURAIS:

PODER CÓSMICO: Imbuído de poder cósmico, o Senhor do Fogo pode emanar, canalizar e manipular enormes quantidades de energia cósmica. A energia cósmica de sua preferência é a chama cósmica. Ele pode canalizar essas chamas por meio de seu cajado e olhos, convertendo-as em força destrutiva. O Senhor do Fogo é, em essência, um sol em miniatura e sua chama cósmica permite que ele viaje pelo universo em velocidades inimagináveis.

ARMA:

Cajado de Fogo: o Senhor do Fogo o usa para canalizar a chama cósmica como arma e fonte de propulsão.

HISTÓRICO: Pyrous Kril era o primeiro oficial a bordo da nave exploradora xandariana Abre-Caminhos quando seu oficial no comando e amigo mais íntimo, Gabriel Lan, foi capturado por Galactus. Lan transformou-se no Anderilho dos Céus, arauto de Galactus. Kril perseguiu Galactus por todo o universo na esperança de salvar seu comandante. Tempos depois, o Anderilho foi morto a serviço de Galactus e sua essência foi transferida para um androide.

Kril alcançou Galactus, mas não encontrou vestígios do Anderilho. Sem saber da morte do amigo, ele exigiu saber o que havia sido feito de seu antigo comandante. Impressionado com a determinação de Kril, Galactus ofereceu revelar o destino de Anderilho se Kril aceitasse se transformar em seu novo Arauto. Kril concordou e se tornou o Senhor do Fogo.

O Senhor do Fogo não foi arauto de Galactus por muito tempo. No Terra, o megadeus conhecido como Thor o libertou do jugo de Galactus, oferecendo a ele um novo arauto, o ser conhecido como Destruidor. Livre, o Senhor do Fogo permaneceu na Terra procurando seu amigo perdido e, por fim, encontrou o corpo androide de Anderilho. O Senhor do Fogo providenciou ao Anderilho dos Céus um funeral apropriado e, desde então, tem sido uma força para o bem no Universo. Adendo: devido ao Poder Cósmico fluindo pelo androide, o Anderilho foi ressuscitado inúmeras vezes.

A Mente Global soube que recentemente o Senhor do Fogo foi visto ao lado do Surfista Prateado. Esperamos que ele se junte à luta contra a Onda de Aniquilação e talvez algum dia devote seu poder cósmico a uma reconstituída Tropa Nova.

SERPENTE DA LUA

ASSUNTO: SERPENTE DA LUA

GRAU DE AMEAÇA: PLANETÁRIA

LOCALIZAÇÃO E STATUS: originalmente Heather Douglas, da Terra, Sistema Solar da Via Láctea. Agora, Serpente da Lua, cidadã naturalizada de Titã, uma lua de Júpiter, Sistema Solar da Via Láctea.

INDICIAMENTOS: manipulação psiônica generalizada.

QUADRANTE DE CRIMES: Via Láctea.

GRAU DE AMEAÇA: PLANETÁRIA (EXPANDIDA)

Serpente da Lua é uma telepata e telecinética altamente qualificada, que emprega seus dons para seus próprios fins. Sofreu um surto de Complexo de Deus no qual forçou psionicamente a mundo de Ba-Banis a encerrar sua guerra civil. Este tipo de atividade não pode ser tolerado.

Adenda: é possível que Serpente da Lua tenha sido possuída por uma entidade conhecida como Dragão-serpente da Lua na época do Incidente de Ba-Banis.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

A arrogância de Serpente da Lua pode ser usada contra ela.

Como faz com todos os psiônicos altamente qualificados e de nível planetário, a Mente Global monitora as atividades da Serpente da Lua. Recomenda-se aos membros da Tropa Nova que se submetam a treinamento psiônico antes de qualquer contato.

A única maneira de deter a Serpente da Lua é desligar sua mente.

HABILIDADES NATURAIS:

• Serpente da Lua está no auge de sua condição física e é mestra das artes de Shao-Lom.

• Possui controle quase completo de seu ser físico, tornando-a muito difícil de ser ferida.

Poderes psiônicos:

Estes poderes incluem telepatia, controle da mente, alteração da personalidade, modificação da memória, omissão de ilusões, levitação e rajadas de força.

HISTÓRICO:

Após a morte de seus pais terráqueos nas mãos de Thanos (seu pai, Arthur Douglas, seria forçado pelos titãs como Drax, o Destruidor), Heather Douglas foi adotada pelos Eternos de Titã. Criada pelos mongos Shao-Lom de Titã, Heather foi treinada em suas formas de artes marciais. Tais ensinamentos, que a ajudaram a atingir a perfeição física e intelectual, também ativaram seus vastos poderes psiônicos.

Ao fim de seu treinamento, Heather enfrentou o Dragão da Lua, um demônio cósmico de Titã, aparentemente derrotando-o. O demônio escondeu-se secretamente dentro de Heather, nutrindo e manipulando seus desejos mais sombrios.

Assumindo o nome de Serpente da Lua, Heather caçou Thanos por seus crimes contra Titã e, por um breve período, uniu-se aos Vingadores, da Terra. Sua natureza mais soturna, possivelmente alimentada pelo demônio dentro de sua alma, afastou-a de seus colegas.

Heather empregou seus poderes psiônicos para salvar o planeta devastado pela guerra civil conhecido como Ba-Banis, possuindo seu povo e forçando-o a aceitar a paz. Os Vingadores, entendendo que ela estava desequilibrada, a subjugaram.

Depois de um conflito interno, Heather sacrificou-se a fim de destruir o demônio dentro de si. Ressuscitou e parece estar livre da influência do Dragão da Lua. A Serpente da Lua compôs a Guarda do Infinito juntamente com Adam Warlock e Drax, seu pai ressuscitado. A equipe acabou se desfazendo.

Mais recentemente, Heather uniu-se ao filho do herói kree Capitão Mar-Vell. Esta parceria dissolveu-se depois que Heather conheceu Phyla, irmã do novo Capitão Marvel. Com a Onda de Aniquilação singrando o universo, a Mente Global espera que a Serpente da Lua reapareça com auxílio dos titãs.

SUPERSKRULL

ASSUNTO: SUPER-SKRULL (Kl'rt)

NÍVEL DE AMEAÇA: LOCAL

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: cidadão de Tarnax IV (destruído) do Império Skrull, planeta do Sistema Tarnax, Galáxia de Andrômeda

INDICIAMENTOS: crimes contra a paz, assassinato, crimes de guerra (requerendo maiores investigações)

QUADRANTE DOS CRIMES: Galáxia de Andrômeda, Via Láctea (ver Quarteto Fantástico, Terra), Grande Nuvem de Magalhães (ver Guerra Kree-Skrull)

NÍVEL DE AMEAÇA: LOCAL (expandido)
O Superskrull é tanto o guerreiro mais temido do Império Skrull quanto um pária de sua própria raça. O próprio Kl'rt sempre foi leal aos skrulls. Muitos no império o classificam uma relíquia de uma era que já se foi, mas há aqueles que o consideram um herói. Embora seja conveniente convocar reforços diante de um encontro com o Superskrull, ele foi classificado como ameaça Categoria 4, o qual não requer mais de que três membros da tropa para garantir que seja neutralizado.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

A Mente Global prefere que o Superskrull seja sentenciado por seus crimes. Dada a ameaça que representa, a Tropa Nova está autorizada a empregar força letal.

Devido a seus dons transmortos, o Superskrull é monitorado o tempo todo e, se capturado, não deve ser mantido na carceragem geral.

HABILIDADES NATURAIS: mudança de forma

PODERES CONHECIDOS: Kl'rt foi artificialmente aprimorado e possui os poderes do Quarteto Fantástico.

Tais poderes são:

A superforça da Coisa.

Vôo e piracinese da Tocha Humana.

Invisibilidade e projeção de campo de força da Mulher Invisível.

Elasticidade do Senhor Fantástico.

O Superskrull já demonstrou capacidades hipnóticas.

HISTÓRICO:

O Superskrull foi criado pelo imperador skrull Dorrek a fim de vingar a derrota do império nas mãos do Quarteto Fantástico durante sua invasão a Terra. Devido a suas impressionantes capacidades como soldado e após meses de testes, Kl'rt foi imbuído dos poderes do Quarteto Fantástico pelos maiores cientistas do império. Usando essas habilidades, o Superskrull enfrentou o Quarteto Fantástico diversas vezes, mas jamais o derrotou. Ele é visto como um fracasso pelo Império Skrull.

Recentemente, Kl'rt foi reconvocado para trazer um jovem herói da Terra que pode ter conexões reais tanto com os skrulls quanto com o Império Kree. Se teve ou não sucesso, ainda não sabemos.

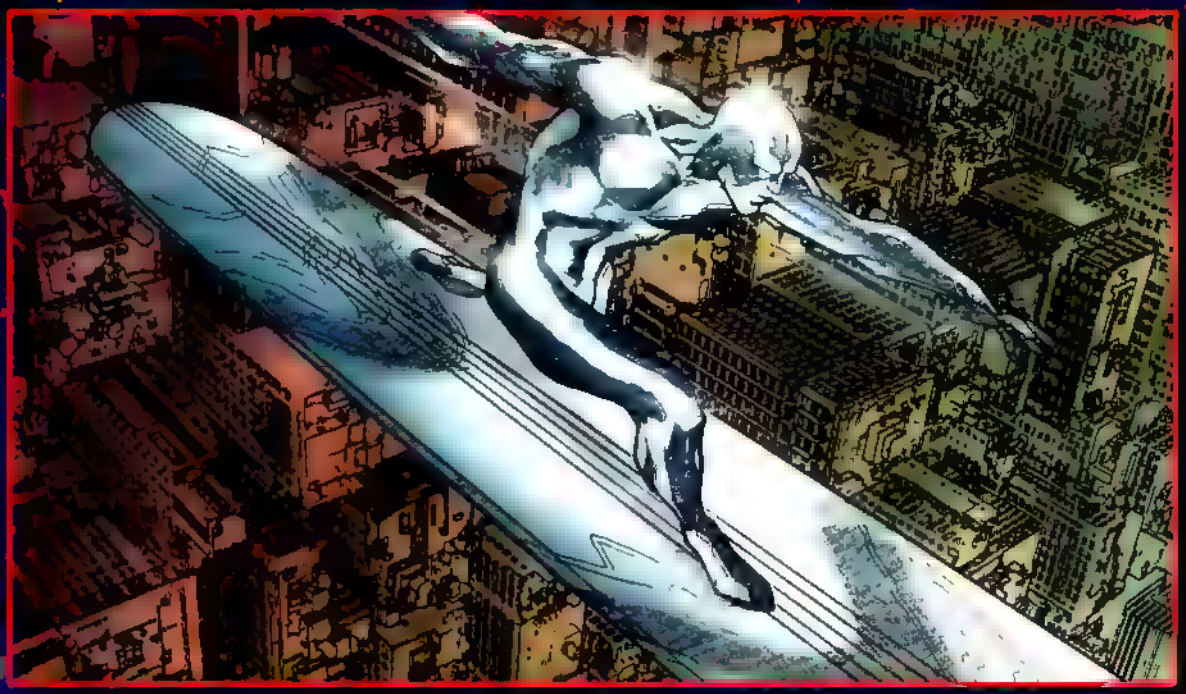
O Superskrull está sendo caçado pelos exércitos do comandante S'Bak por traição. Segundo informações do dr. Richards, do Quarteto Fantástico, o Superskrull está invadindo a Zona Negativa disposto a encontrar uma fraqueza ou arma de destruição planetária da Onda de Aniquilação, o Coletor de Lamentos.

MENTE GLOBAL DE XANDAR

TROPA NOVA

BANCO DE DADOS

SURFISTA PRATEADO



ASSUNTO: SURFISTA PRATEADO

GRAU DE AMEAÇA: como ARAUTO DE GALACTUS: UNIVERSAL/ATUALMENTE: MÍNIMA

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: originalmente Norrin Radd, de Zenn-La, localizado no Sistema Denoh, Via Láctea. Atualmente, vaga pelo universo em busca de um propósito.

INDICIAMENTO: cúmplice de genocídios (não confirmado). Como ex-arauto de Galactus, é possível que o Surfista Prateado tenha levado Galactus a mundos com vida inteligente.

GRAU DE AMEAÇA: como ARAUTO: Universal/atualmente: zero. Embora não seja mais arauto de Galactus, é possível que, caso se alie novamente ao Devorador de Mundos e sua mente for manipulada, ele possa se tornar uma ameaça para o universo.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

- Algumas culturas acreditam que Galactus e seu arauto são parte da ordem natural das coisas. A Tropa Nova não concorda. Se o Surfista voltar para o lado do Devorador de Mundos, a Mente Global hesitantemente aprovará sua captura ou destruição por quaisquer métodos necessários.
- O Surfista é considerado uma força do bem no Universo. Não há necessidade de contenção.

HABILIDADES NATURAIS:

PODER CÓSMICO: Imbuído do Poder Cósmico, o Surfista pode emanar, canalizar e manipular enormes quantidades de energia cósmica. Ele usou este poder a fim de aumentar sua força, graus de percepção e para revitalizar energias vitais. O Surfista não precisa se alimentar ou dormir uma vez que absorve, diretamente através da pele, energia cósmica capaz de suprir suas necessidades.

PRANCHA DE SURFE CÓSMICA: O Surfista se desloca sobre sua prancha de surfe cósmica. Pode viajar mais rápido do que a luz.

HISTÓRICO: nativo do planeta Zenn-La, Norrin Radd concordou em servir como arauto de Galactus em troca da segurança de seu mundo. Galactus concordou e conferiu a Norrin enormes poderes cósmicos, uma aparência prateada e uma prancha de surfe cósmico a fim de que pudesse vagar pelo cosmo em busca de planetas de satisfizessem a fome do Devorador de Mundos.

Como Surfista Prateado, Radd realizou suas obrigações com eficiência, levando Galactus a inúmeros mundos não habitados que lhe serviram de alimento. Por fim, encontrar esferas com vida tornou-se cada vez mais difícil e a fome de Galactus, cada vez maior entre cada refeição. Num esforço para se alimentar com mais freqüência, Galactus apagou o centro moral do Surfista.

Depois desse acontecimento, o Surfista levou Galactus a Terra. Não se sabe o que provocou o retorno de seus princípios morais (informes não confirmados mencionam uma mulher terrestre). O Surfista Prateado, juntamente com o Quarteto Fantástico (ver Heróis da Terra), afastou Galactus da Terra.

Ele estava viajando pelo cosmo até se deparar com o Onde da Aniquilação. Este grande mal é tremendo. O poder do Surfista fez-se necessário e ele abraçou a causa.

MENTE GLOBAL DE XANDAR
TROPA NOVA
BANCO DE DADOS

TANA NILE

ASSUNTO: TANA NILE

GRAU DE AMEAÇA: PLANETA/LOCAL

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: cidadã de Rigel 3 (destruído pelos rhunianos), do Sistema Rigel, na Via Láctea.

INDICIAMENTO: crimes contra a paz, infiltração com intenção de colonização.

QUADRANTE DE CRIME: Via Láctea.

GRAU DE AMEAÇA: PLANETA/LOCAL (Expandido). Como parte da raça rigeliana, Nile esteve extremamente interessada não só em se infiltrar em sociedades, mas também em colonizar planetas para a expansão rigeliana. Subseqüentemente, seu povo perdeu seu planeta natal numa batalha contra os rhunianos. Ultimamente, Nile vinha se mantendo oculta, reaparecendo apenas para testemunhar contra Ronan em seu julgamento.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

- A Mente Global não percebe Nile como uma ameaça ao universo atualmente e considera seus crimes de infiltração anteriores como de pequena monta devido à sua criação na cultura rigeliana, que valoriza a tomada planetária. Enquanto ela continuar em sua trilha atual para regeneração, a Mente Global não vê necessidade de punir-la.
- Adendo: com a habilidade de Nile de se infiltrar em sociedades alienígenas, bem como submeter mundos à terraformação, não se deve perdê-la de vista. Pode ser tanto uma adesão valiosa como uma ameaça considerável a vários mundos.

HABILIDADES NATURAIS:

Controle de densidade: Nile é capaz de aumentar a própria densidade, ampliando sua força e resistência a ferimentos.

Controle mental: habilidade psiônica de controlar a mente de qualquer humanóide. Isto inclui assumir o comando do controle da musculatura voluntária.

Armadura: sua armadura permite que Nile rearranje a estrutura molecular de seu corpo e vestimenta para se disfarçar de terráqueos e possivelmente outros seres.

HISTÓRICO:

Tana Nile tornou-se conhecida ao universo durante um plano para se infiltrar na Terra. Usando suas habilidades de assumir formas físicas de outras raças, Nile tentou controlar o planeta. Fracassou e recebeu ordens de seus superiores para que cessasse as hostilidades.

Nile retornou a seu planeta natal, Rigel 3, em tempo de vê-lo destruído pelos rhunianos. Com a ajuda de Thor, vingou-se dos rhunianos e parecia decidida a se estabelecer com seu companheiro terrestre, Silas Grunt. Tana Nile foi vista pela última vez no julgamento de traição de Ronan no mundo natal dos krees. Hala. Depois da condenação de Ronan e subseqüente fuga da custódia kree, Nile tornou a desaparecer.

A Mente Global estava vasculhando todos os bancos de dados em busca de avistamentos de Tana Nile, e esperava ser capaz de fazer uso de sua habilidade de terraformação a fim de reparar Xandar, mas sua morte em combate contra a Onda de Aniquilação em Godsland Ômega tornará isso impossível.

TENEBRUS

ASSUNTO: TENEBRUS

GRAU DE AMEAÇA: INDETERMINADO, SUPOSTAMENTE UNIVERSAL.

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: DESCONHECIDA.

INDICIAMENTO: NENHUM. SUPÕE-SE QUE SEJA UM MITO.

GRAU DE AMEAÇA (EXPANDIDA): GLOBAL/UNIVERSAL
O MITO DE TENEBRUS NÃO É AMPLAMENTE CONHECIDO. HÁ BOATOS DE QUE ESTEJA CONTIDO NO ÂMAGO DA FORNALHA.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO:

NENHUM. TENEBRUS É CONSIDERADO UM SER QUE ESCAPA À JURISDIÇÃO DA TROPA NOVA.

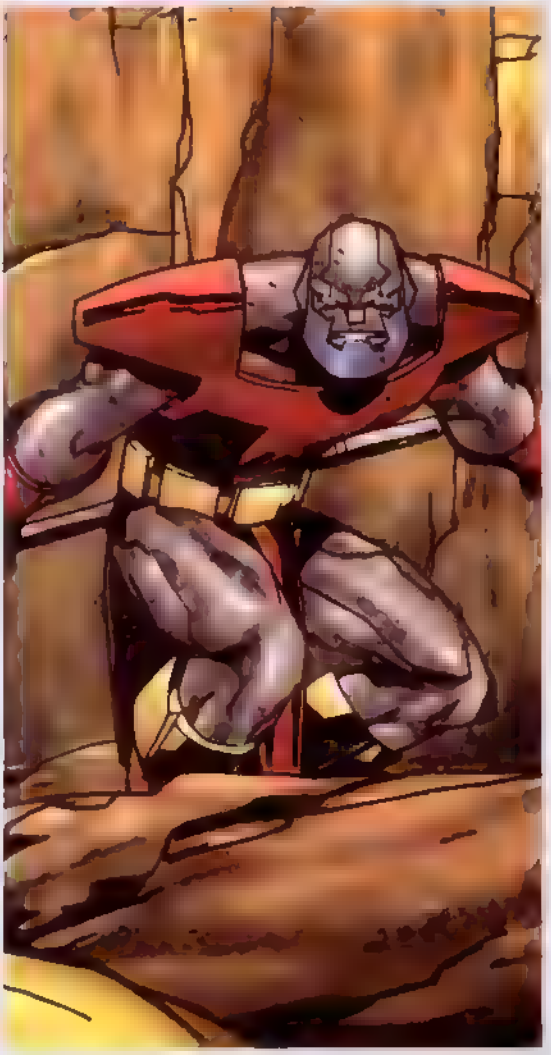
HABILIDADES NATURAIS: DESCONHECIDAS.

FRAQUEZAS: DESCONHECIDAS.

HISTÓRICO: DESCONHECIDO.

TERRAX, O DOMADOR

NOME: TERRAX, O DOMADOR; anteriormente TYROS



MUNDO NATAL: Birj, Via Láctea

ÁREA DE ATUAÇÃO: universal

HABILIDADES NATURAIS: imbuído do poder cósmico, Terrax pode amealhar, canalizar e manipular enormes quantidades de energia cósmica. Essas energias são canalizadas por meio de seu machado. Sua carapaça pétrea o torna resistente ao calor e frio extremos, e ele não precisa de alimentos ou oxigênio, o que lhe permite sobreviver indefinidamente no vácuo espacial.

Terrax usa seu poder cósmico para controlar rochas e terra, geralmente viajando pelo espaço levitando asteróides sob seu corpo, podendo atingir velocidades de dobra espacial. O ex-arauto pode controlar terra e rochas num raio de aproximadamente 160 quilômetros, tornando-o mais perigoso quando está no solo. Com seu poder, ele é capaz de levitar ilhas inteiras.

ARMAS: o machado de Terrax pode canalizar sua energia cósmica em raios destrutivos de energia e gerar um campo de força pessoal. Com carga total, sua lâmina pode cortar praticamente qualquer substância conhecida. Uma versão do machado também podia se dividir num par de armas laser. Por um breve período, Terrax portou o machado de outro arauto, Morg.

HISTÓRICO: no passado, Tyros foi o ditador da cidade de Lanlak, no planeta Birj, onde seu dom super-humano de comandar o solo e rochas lhe permitiu esmagar toda e qualquer resistência. Seu reinado chegou ao fim quando Tyros foi recrutado por Galactus para tornar-se seu novo arauto. O Devorador de Mundos enviou seus outrora adversários, os terráqueos do Quarteto Fantástico, para capturar Tyros e levá-lo à sua presença a fim de receber o poder cósmico. Tyros resistiu, mas em vão. Galactus o transformou no arauto Terrax, amplificando suas habilidades naturais e tornando-o mais poderoso do que nunca.

Terrax mostrou-se o mais problemático dos arautos a servirem Galactus. Embora o tenha levado a devorar vários mundos, Terrax almejava usar seu poder para obter ganhos pessoais, e apenas o medo de seu mestre o mantinha na linha. Ele chegou a desertar de Galactus para construir seu próprio império, mas o devorador deu poderes à terráquea Allison Blaire — a mutante conhecida como Cristal — para capturá-lo. Por fim, Terrax impediu Galactus de se alimentar por tempo suficiente para enfraquecer o gigante, depois o guiou até a Terra na esperança de que o Quarteto Fantástico o ajudasse a matar seu mestre. O devorador então retomou para si o poder cósmico do arauto, deixando-o exilado na Terra.

O ditador terrestre Victor von Doom, o Dr. Destino, conseguiu restaurar parte do poder de Terrax para que este o usasse contra o Quarteto Fantástico, mas, num confronto com o Surfista Prateado, Terrax foi consumido e morto pelo poder cósmico. Posteriormente, seu corpo se regenerou na Terra, mas o Surfista o exilou num planeta desabitado.

Terrax foi libertado do exílio para ajudar seus companheiros arautos Senhor do Fogo, Nova (Frankie Raye), o andróide Andarilho dos Céus e o Surfista Prateado contra Morg. O arauto renegado foi assassinado por Terrax, mas ressuscitou tempos depois.

Quando a Onda de Aniquilação iniciou sua busca pelos arautos de Galactus a fim de que o Aniquilador pudesse estudar o poder cósmico, Terrax foi um dos primeiros a sumir de cena, capturado pelos Apresadores. Sob o domínio do Aniquilador, ele enfrentou as forças de Richard Rider, último remanescente da Tropa Nova. Seu destino era desconhecido até os eventos desta edição.

THANOS

ASSUNTO: THANOS

NÍVEL DE AMEAÇA: UNIVERSAL

LOCALIZAÇÃO E STATUS: exilado de Titã, lua de Saturno. Paradeiro atual desconhecido

INDICIAMENTOS: genocídio universal, assassinatos em massa, roubo cósmico, conspiração, crimes contra a paz, aniquilação da realidade.

QUADRANTE DOS CRIMES: o universo conhecido e possivelmente outros além.

NÍVEL DE AMEAÇA: UNIVERSAL. Thanos é dedicado a aniquilar toda vida. É obcecado pela Senhora Morte, entidade interdimensional que rege os mortos. Thanos é um criminoso antagonista. Além, exigindo a convocação de toda a Tropa Nova para assegurar sua neutralização.

ADENDO: o comportamento recente de Thanos tem sido de difícil catalogação. Dados adicionais são necessários para a formulação de um novo padrão de comportamento. Sugere-se a reação-padrão.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO & REABILITAÇÃO:

- Thanos não pode ser contido facilmente. Em virtude de suas transgressões passadas, a Mente Global considera a execução sumária à primeira vista uma solução aceitável para a Tropa Nova.
- A Fornalha é possivelmente a única prisão eficiente para Thanos.
- Nota: Thanos valeu-se frequentemente dos Thanoid, clones inexatos de si mesmo criados por uma combinação de clonagem, feitiçaria e tecnologias desconhecidas. Não se sabe ao certo quantos deles ainda existem.
- Dominado desta realidade não é difícil; uma vez que Thanos é capaz de viagens interdimensionais.

HABILIDADES NATURAIS: como um eterno de Titã, Thanos está, por natureza, nos níveis mais elevados de poder. Implantes biônicos alteraram suas capacidades inatas, tornando seu nível de poder atual desconhecido/incalculável. Thanos sintetiza energia cósmica para diversas funções, entre as quais manobras ofensivas e defensivas. Embora não envelheça e seja praticamente indestrutível, o maior perigo está em seu prodigioso intelecto.

HISTÓRICO: Thanos é um eterno nascido na lua Titã, de Saturno. Quando criança, tornou-se obcecado pela morte. Já adulto, roubou uma nave estelar e viajou pelo cosmo recrutando um exército. Retornou a Titã apenas para destruir grande parte do lugar, fazendo milhares de vítimas. Declarou-se, então, regente de Titã.

Durante um período, Thanos concentrou-se em conquistar o universo. Após conhecer a Senhora Morte, personificação da morte, e tomá-la como companheira, devotou-se à destruição de toda a vida. Fez isso por amor.

Thanos fez incontáveis tentativas de destruir o universo. Embora tenha tido momentos de nobreza, eles sempre acabaram empalidecidos por um retorno a seu passado destrutivo.

Recentemente, Thanos embarcou numa peregrinação de auto-avaliação e viajou até a Cascata Energética Triturante (ver Fornalha / Cascata Energética Triturante). Há rumores de que ele se reuniu com seu amor perdido, a Morte, agora disfarçada como uma menina. Suas atuais motivações e objetivos são desconhecidos.

INFORMAÇÕES E DESIGN DA BASE DE DADOS DA MENTE GLOBAL POR MIKE RACHIT & PATRICK MAGAHY

TROPA NOVA

ASSUNTO: TROPA NOVA

GALÁXIA: ANDRÔMEDA

STAR SYSTEM: TRANTA

FUNÇÃO DA TROPA NOVA: FORÇA DE PAZ UNIVERSAL

PLANETA DE OPERAÇÕES: o Aglomerado de Xandar é composto por asteróides interconectados que abrigam, sob imensas redomas, as cidades que sobreviveram à destruição do planeta Xandar original.

RAÇAS: várias

POPULAÇÃO: sofrendo intenso cataclismo populacional / número de sobreviventes desconhecido / calculando

LÍDER/ESTRUTURA POLÍTICA: MENTE GLOBAL DE XANDAR
A Mente Global, também conhecida como Computadores Vivos de Xandar, é a fonte primária de conhecimento e energia em Xandar. Responsável por todas as decisões a respeito do uso da Tropa Nova, é composta pelo intelecto e conhecimento acumulados de todos os xandarianos falecidos.

INIMIGOS PRIMÁRIOS: Skrulls, espectros, lufomóides, badoons

ALIADOS: Shiars, terráqueos, inúmeros planetas amantes da paz

TALENTOS NATURAIS: Vários

FORÇA NOVA: Todos os membros da Tropa Nova são imbuídos da Força Nova pela Mente Global. Essa energia lhes concede a capacidade de voar, superforça e conexão direta com a própria Mente Global. Integrantes mais experientes da corporação têm acesso a poderes maiores, que incluem a abertura de portais estelares, disparos energéticos e a liberação de uma breve rajada eletromagnética.

UNIFORME DA TROPA NOVA: O uniforme protege o usuário do vácuo espacial, bem como de intenso calor. Também lhe garante cerca de seis horas de ar respirável.

HISTÓRICO DA TROPA NOVA: Originalmente, era a força militar de Xandar. Liderada pelo Centurião Nova Primordial, a Tropa era composta por 500 xandarianos antes de ser destruída por Zorr dos Lufomóides.

Com a subsequente reestruturação das cidades remanescentes de Xandar numa série de asteróides interconectados, a Tropa Nova foi reformulada e seus integrantes comprometeram-se solenemente a assumir um papel mais ativo no universo. Usando a Mente Global como guia, os sobreviventes xandarianos optaram por explorar e proteger não apenas Xandar, mas também o resto da Galáxia de Andrômeda e a Via Láctea contra eventuais ameaças.

A Tropa travou longas batalhas contra os lufomóides, skrulls e espectros, emergindo vitoriosa em todos os conflitos, ainda que com grande dificuldade e perda de vidas xandarianas.

VORAZ

ASSUNTO: VORAZ

GRAU DE AMEAÇA: UNIVERSAL

LOCALIZAÇÃO E SITUAÇÃO: Aliado da Onda de Aniquilação, servindo como Apresador Alfa do Múltiplo e segundo em comando do Aniquilador.

INDICIAMENTO: cumplice de genocídio e assassinato em massa.

GRAU DE AMEAÇA: UNIVERSAL

Voraz é um arauto do terror e da destruição em nome do Aniquilador e da Onda de Aniquilação. Atualmente, é uma ameaça de Categoria 1 e prioridade para qualquer membro remanescente da Tropa Nova.

PROCEDIMENTOS DE CONTENÇÃO E REABILITAÇÃO: Com a atual situação do universo e a Fornalha destruída, a Mente Global considera sua execução imediata uma solução aceitável.

HABILIDADES NATURAIS:

FORÇA OPOSTA: Voraz e os apresadores portam a Força Oposta, também conhecida como Essência, que é a versão da Zona Negativa para o Poder Cósmico. É idêntico ao de qualquer arauto de Galactus. A Mente Global está catalogando as propriedades da Força Oposta.

MASTYRS: Voraz e os apresadores empregam criaturas semelhantes a lêmures criadas por cordões umbilicais nos seus mestres. Tais "mastyrs" estão sintonizados à assinatura de energia cósmica emitida pelos arautos de Galactus. Quando destruídos, regeneram-se pelos cordões umbilicais.

HISTÓRICO: Pouco se sabe a respeito de Voraz e seus apresadores. Ele parece ser originário da Zona Negativa e foi recrutado pelo Aniquilador. Seus origens são desconhecidas. Não se sabe se o Aniquilador teve envolvimento em sua criação. As horríveis atrocidades que pode ter cometido a fim de se tornar o favorito do Aniquilador não são conhecidas. Embora boatos sobre os apresadores tenham sido ouvidos ao longo de anos por aqueles que adentravam a Zona Negativa, somente agora foi possível identificar Voraz como seu líder.

Os poucos sobreviventes que encontraram Voraz descreveram-no como uma força irresistível da natureza. Também correram boatos, durante os primeiros dias da Onda de Aniquilação, de que ele talvez tenha devorado um inimigo derrotado.

Há rumores de que os apresadores foram incumbidos pelo Aniquilador de encontrar os antigos arautos de Galactus. Com que propósito nefasto, não se sabe.

GALERIA
DE CAPAS

NOVA 1 - GABRIELE DELL'OTTO

NOVA 2 - GABRIELE DELL'OTTO

Nova 3 - Gabriele Dall'Otto

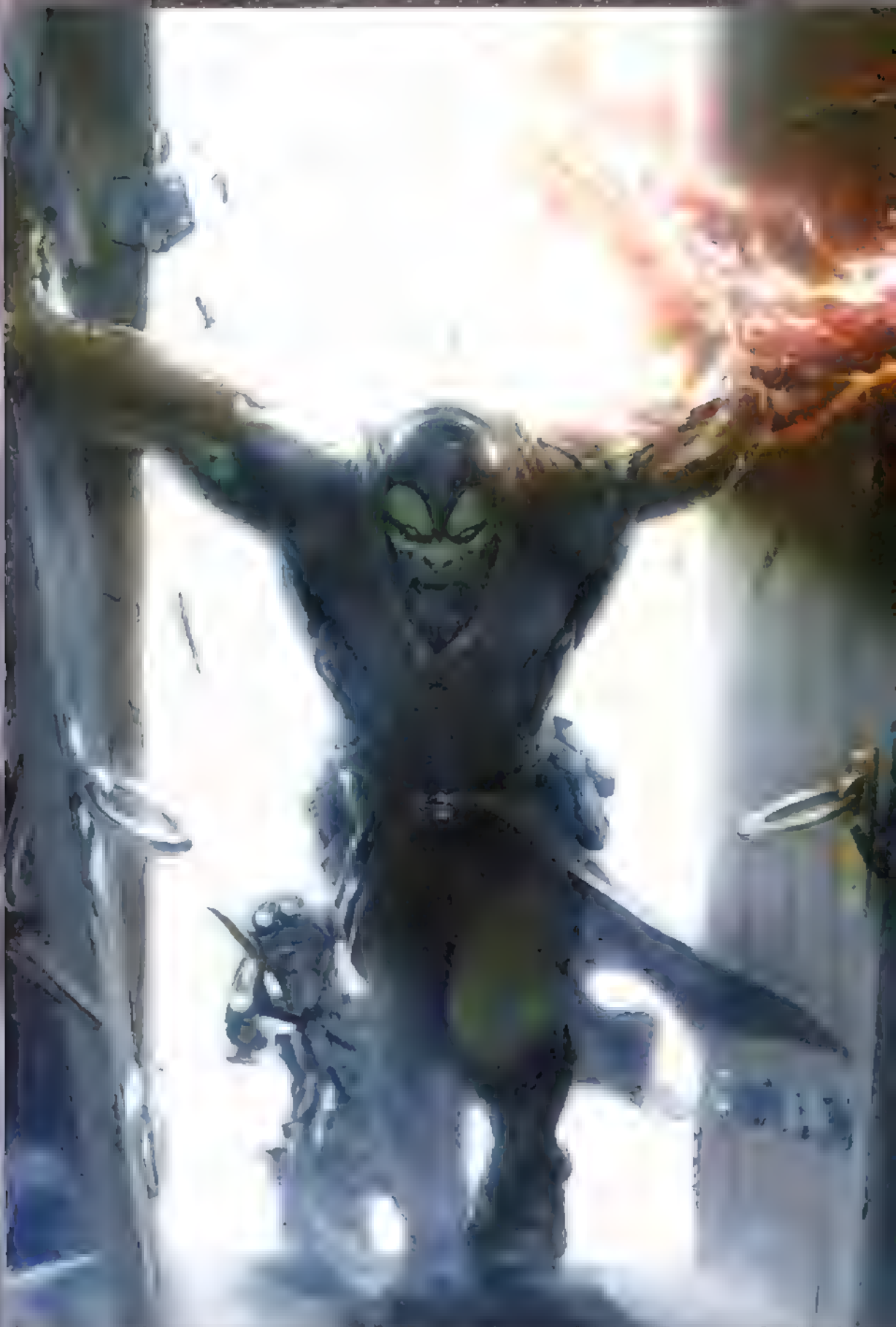
NOVA 4 - GABRIELE DELL'OTTO

Silver Surfer 2 - Gabriele Dell'Otto

SILVER SURFER 3 - GABRIELE DELL'OTTO

SILVER SURFER 4 - GABRIELE DELL'OTTO

SUPER-SKRULL I - GABRIELE DELL'OTTO



SUPER-SKRULL 2 - GABRIELE DELL'OTTO

SUPER-SHRYLL 3 - GABRIELE DELL'OTTO

SUPER-SKRULL 4 - GABRIELE DELL'OTTO

RONAN I - GABRIELE DELL'OTTO

Ronan 2 - Gabriele Dell'Otto

RONAN 3 - GABRIELE DELL'OTTO

RONAN 4 - GABRIELE DELL'OTTO

ANNIHILATION 1

BRYAN HITCH
(CAPA ALTERNATIVA)

ANNIHILATION 2

GABRIELE DELL'OTTO

ANNIHILATION 3

GABRIELE DELL'OTTO

ANNIHILATION 4

GABRIELE DELL'OTTO

ANNIHILATION 5

GABRIELE DELL'OTTO

ANNIHILATION 6

GABRIELE DELL'OTTO